MICRO Manía

Año II · Nº 12 — Sólo para adictos — 300 Ptas.

Canarias, Ceuta y Melilla 285 ptas.

Spectrum

MARSPORT
CAMELOT WARRIORS

Amstrad

THREE WEEKS IN PARADISE
EXPLODING FIST
BATTLE OF THE PLANETS

Commodore

Mapa y pokes de BLACKWICHE

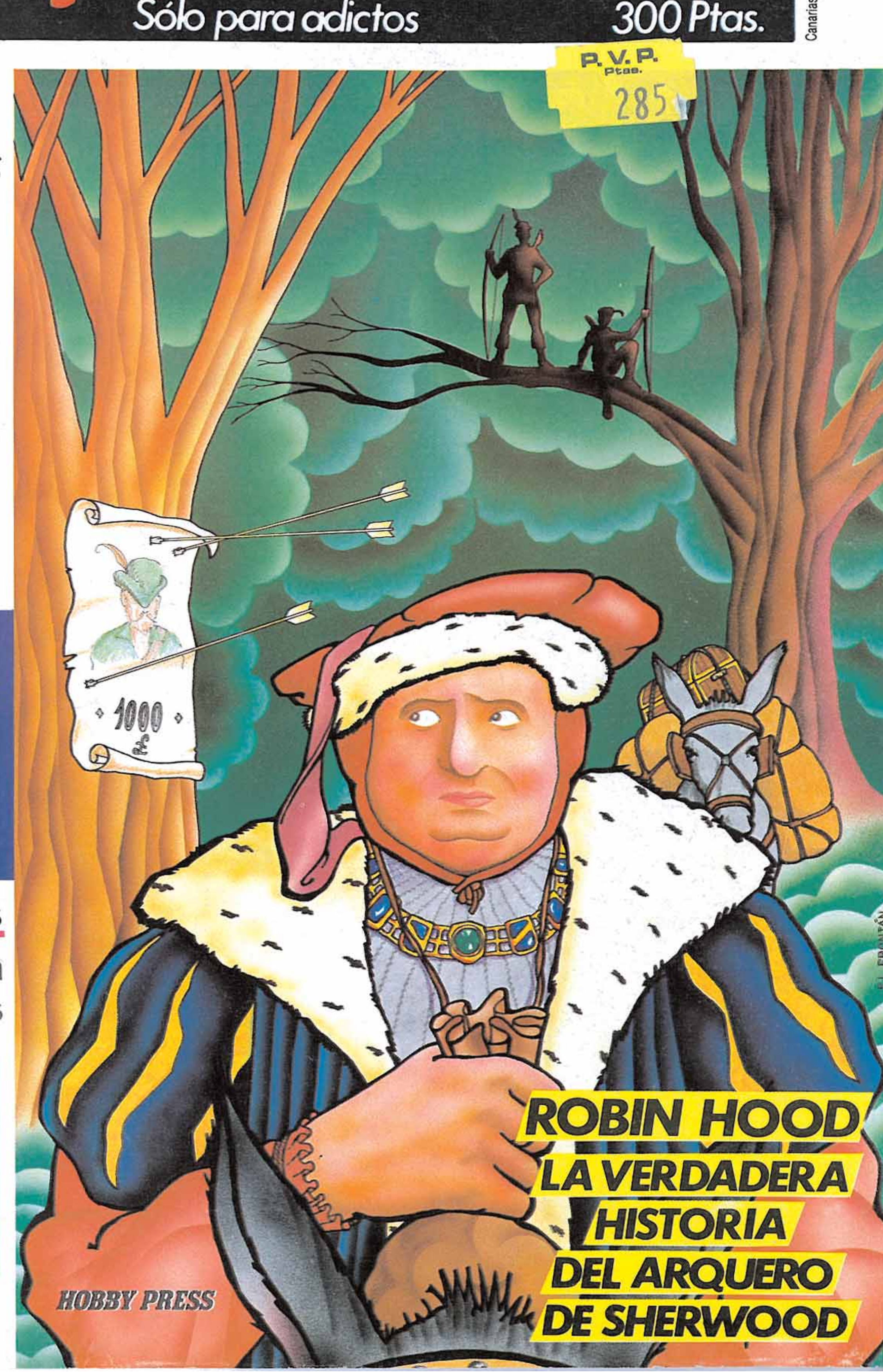
A TODA MÁQUINA

Una rutina para buscar los gráficos en un programa comercial para Spectrum y Amstrad

UTENSILIOS Y CACHIVACHES

Lápiz óptico para diseñar tus gráficos

Resuelve nuestro crucigrama informático y gana una moto o un radiocassette



AHORA TE PUEDES PROGRAMAR UN VIAJE ALUCINANTE AL EPCOT CENTER CON ALEA. ES LOGICO.

Te presentamos, en estreno mundial, todo un reto a tu inteligencia: la colección de programas Logicolor.

Con los tres juegos de la colección Logicolor tu mente desafiará a la fría lógica del ordenador. ¡Atrévete con ellos!

AUTOS LOCOS: Construye tu propia escudería y apuesta por tu bólido favorito. Un primer contacto con el uso de los símbolos. Para chicos entre 10 y 12 años. Incluye también un super-master mind contra el ordenador.

MANZANAS Y GUSANOS: Utilizando fórmulas puedes recoger las manzanas y dejar fuera los gusanos; proteger las ánforas de los golpes del martillo; defender los globos aerostáticos de las flechas enemigas; o evitar que los cañones destruyan las torres de tu fortaleza. Tu inteligencia lógica es la única arma que necesitas. Para chicos entre 12 y 14 años, y para quienes desean mantener su mente en forma.

REHENES: Tendrás que desarrollar una estrategia lógica si quieres eliminar a los conspiradores y salvar la corona. ¿Te gustaría descubrir la fórmula que abre el cofre de los diamantes? Intenta descubrir un procedimiento lógico para rescatar a los rehenes. Para chicos entre 14 y 16 años, y para quienes se las dan de genios.

Además, la compra de cada programa de la colección Logicolor te da derecho a participar en el fabuloso concurso EPCOT, y si consigues vencer al ordenador, tus posibilidades de conseguir un magnífico premio se duplican.

Si resultas ganador puedes elegir uno de estos SUPERPREMIOS:

1) UN FANTASTICO VIAJE PARA DOS PERSONAS DE 9 DIAS AL EPCOT CENTER; visitarás Marineland, el Museo Aeroespacial de la Nasa, Disnyeworld, el Epcot Center y otros muchos lugares.
2) UN SUPERORDENADOR IBM-PC portátil.
3) UNA PAGA MENSUAL DE 30.000 Pts. durante un año para ti solo.

Encontrarás las Bases para participar en el concurso, junto con las fichas, en cada programa. Envíalas a ALEA antes del 21 de Julio de 1986.



¡Atención!, si envías tus fichas antes del 23 de Junio, tus posibilidades de ganar son aún mayores.

Alea también ha pensado en los más "peques", tus hermanos de 4 a 9 años. Para ellos tenemos una serie de juegos que les ayudarán al aprendizaje de la escritura y la lectura. Comprando cualquiera de ellos, participarás automáticamente en el concurso LEXA, pudiendo llegar a conseguir una beca de estudios de hasta 500.000 Pts.

Puedes pedir tus programas llamando al teléfono de Madrid (91) 446 57 64 o bien enviándonos el cupón que hay al pie de esta página. También encontrarás los programas de la colección Logicolor en la microtienda de tu barrio, El Corte Inglés y Galerías Preciados.

Animo, por sólo 3.875 Pts. obtienes un magnífico programa y ¡hasta cuatro participaciones para el gran concurso EPCOT!

¡NO LO DEJES ESCAPAR! Prográmate ahora mismo un premio alucinante.

álea

apartado de correos 10.048 de Madrid

GRUPO SOFT

TCA

		COMMODORE 64/128	MSX/64K	SPECTRUM 48/PLUS	AMSTRAD 464/664/6128
COLECCION LEXA	EL DUENDE				
	EL TESORO				
	EL TORREON				
	EL OASIS				
COLECCION LOGICOLOR	AUTOS LOCOS				
	MANZANAS Y GUSANOS				
	REHENES				

MICRO MANIA

Deseo adquirir los siguientes programas de su biblioteca, al precio de 3.875 Pts. cada uno, más 465 Pts. IVA.
Con la compra de los programas adquiero el derecho a participar en el concurso EPCOT y/o LEXA.

Forma de pago:
☐ Contrarreembolso
☐ Con cheque adjunto a nombre de Alea, S.A.
☐ Con cargo a la tarjeta de crédito:
☐ Visa
☐ American Express

Nombre del titular: ____

N.º de la tarjeta: ____

Válida desde __/__ hasta __/__

Firma del titular:

Nombre: ____

Dirección: ____

Tel.: ____

Director Editorial
José I. Gómez-Centurión

Director Ejecutivo
Gabriel Nieto

Asesor Editorial
Domingo Gómez

Redactor Jefe
África Pérez Tolosa

Diseño
Rosa María Capitel

Redacción
Fco. Javier Martín,
Pedro Pérez, Amalio Gómez,
J.M. Lazo,
Alberto Súñer,
Alejandro Júlvez,
Marcos Ortiz
J. J. García
José González

Secretaria Redacción
Carmen Santamaría

Fotografía
Carlos Candel

Dibujos
Javier Igual
F. L. Frontán
Javier Olivares
José Antonio Calvo
J.M. López Moreno
Charo Hierro
Enrique Almendros

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino

Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Jefe de Producción
Carlos Peropadre

Jefe de Publicidad
Concha Gutiérrez

Secretaria de Dirección
Marisa Cogorro

Suscripciones
M.ª Rosa González
M.ª del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad
La Granja, 39
Polígono Industrial de Alcobendas
Tel.: 654 32 11
Telex: 49480 HOPR

Dto. Circulación
Paulino Blanco

Distribución
Coedis, S. A. Valencia, 245
Barcelona

Imprime
ROTEDIC, S. A. Ctra. de Irún, km 12,450 (MADRID)

Fotocomposición
Novocomp, S. A.
Nicolás Morales, 38-40

Fotomecánica
Gráfico Hispano

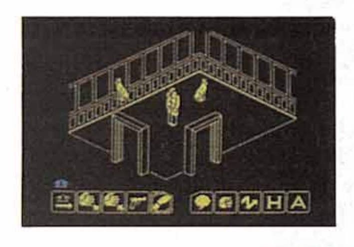
Depósito legal: M-15.436-1985

Representante para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay, Cía. Americana de ediciones, S.R.L. Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64. 1209 BUENOS AIRES (Argentina)

Se solicitará control OJD



Año II. N.º 12. Mayo 1986. 300 Ptas. (incluido IVA)



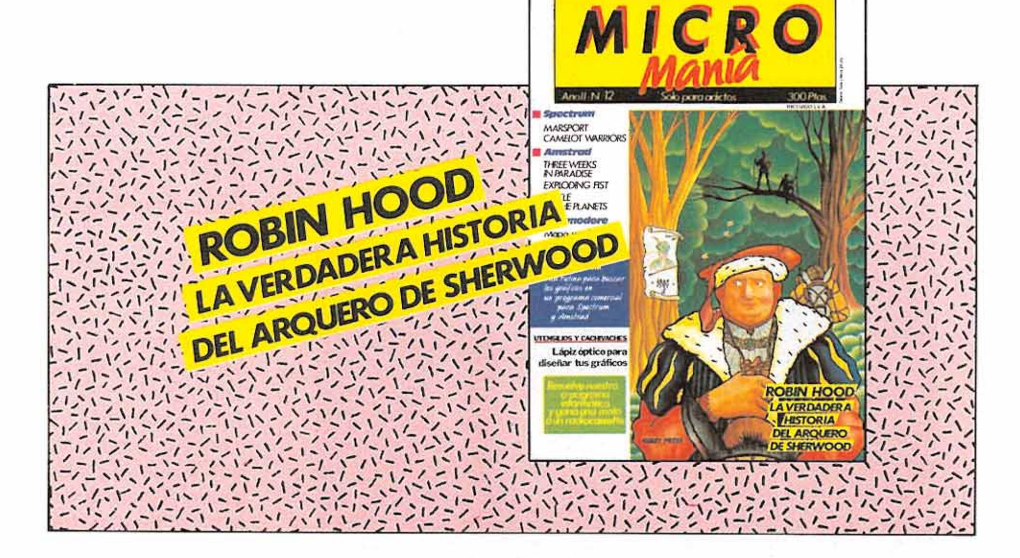
LA ESTRELLA. Ayuda al detective Marlow en su afanosa búsqueda a través de las pantallas de MOVIE.



ARRIBA Y ABAJO. Pág. 38



UTENSILIOS Y CACHIVACHES. El lápiz óptico, un «utensilio» imprescindible para tu ordenador.



LA FAMILIA AMSTRAD SIGUE CRECIENDO

Increíble es a todas luces la vertiginosa carrera de Amstrad en todo el mundo. Pero igualmente increíble es la velocidad de producción de nuevos ordenadores que tiene la compañía. No nos hemos acabado de acostumbrar al último modelo, cuando de repente, y así de golpe y porrazo, nos encontramos con el anuncio oficial del próximo aparato que, como ya viene siendo costumbre, también tiene más memoria.

En esta ocasión le ha tocado el turno al Amstrad PCW 8512 dotado con 512K de memoria RAM (una cifra más que respetable) y que incorpora, además, la segunda unidad de discos con una capacidad de un Mbyte en línea.

Su precio será de 174.900 sin IVA, con el peculiar impuesto, algo más.

Así que ya sabes, los usuarios que quieran un equipo mucho más potente con altas prestaciones, aquí tienen el 8512.

Ah, se nos olvidaba, los que compraron el 8256 y ahora se hayan encaprichado con el nuevo modelo, que no se preocupen. Por el módico precio de 47.500, también sin IVA, pueden obtener un KIT de ampliación que les igualará al nuevo hermano mayor de la familia Amstrad.

El que no se consuela es porque no quiere.

Soft Card

PARA CARGAR RAPIDAMENTE

La tarjeta de soft ya está oficialmente en España de la mano de una conocida empresa, Serma.

Con la Softcard, que así se llama, nos será posible cargar un programa de una forma casi instantánea, olvidándonos de este modo de los interminables, largos y tediosos sistemas de carga que tan aburridos nos tenían.

Sotfcard es un producto que de momento sólo está disponible para Amstrad y MSX. Para este último ordenador ya se han preparado dos programas de pronósticos, 1X2 y QH, que por sus nombres estamos seguros de qué se tratan.

Esperamos que en este caso el pronóstico sea bueno y que Softcard acabe imponiéndose. La apuesta es buena, sólo hay que esperar resultados.



COLECCION PARA MSX

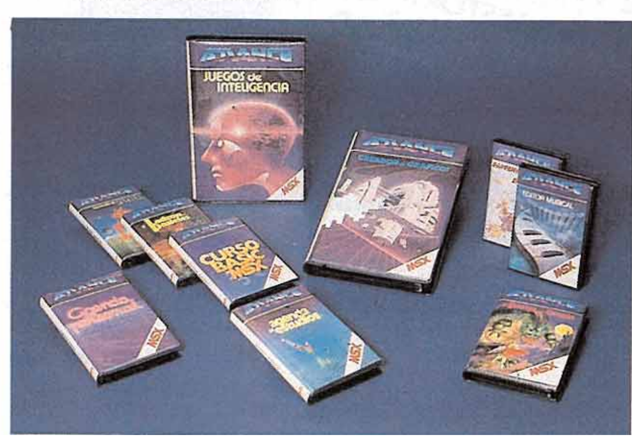
La empresa española ACE está comercializando una serie de productos para MSX que van desde el juego al programa de utilidad.

«El ladrón de pasteles» y «El príncipe y el dragón» son dos juegos educativos, uno de operaciones y otro, de progresiones matemáticas, que pretenden enseñar a través de la competición.

También están a la venta dos agendas, «Agenda Personal», pensada para llevar el registro de teléfonos y direcciones, y «Agenda de Estudios», que nos permite mantener organizado un plan de estudios semanal.

En el terreno puramente educativo encontramos un programa llamado «Banderas de Europa» y como utilidades, tres programas muy interesantes, «Editor Musical», «Generador de Sprites» y «Creador de Gráficos».

Además de todos estos productos hay un paquete de software con cuatro programas dentro del área de los juegos de inteligencia.



TERMOMETRO COMPUTERIZADO

PIN SOFT ha comercializado una Sonda Termométrica, que consiste en realidad en un pequeño aparato que nos permite ir tomando temperaturas del exterior e introducirlas posteriormente en el Spectrum con la máxima precisión.

También puede usarse en exteriores y en líquidos, y tiene la ventaja de que no necesita ningún tipo de interface.

Icon Graphix para Spectrum

NUEVO DISEÑADOR DE GRAFICOS

Ha aparecido en Inglaterra un diseñador de gráficos para el Spectrum 128 que viene a potenciar bastante este ordenador en el campo de las utilidades.

El programa trabaja con iconos que pueden ser tratados desde el teclado o utilizando el joystick y nos permite hacer dibujos, trazar líneas, círculos, agrandar zonas de pantalla, rellenarlas con dibujos predefinidos y un sinfín de cosas más con el único límite de nuestra imaginación.

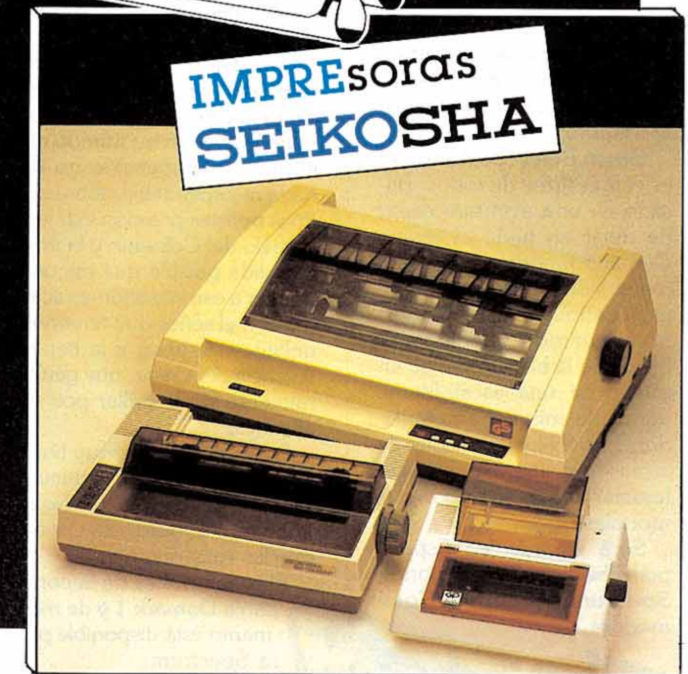
Su nombre es Icon Graphix y tiene un precio en el Reino Unido de 9.95 libras (aproximadamente 2.000 ptas.).

La compañía que lo ha realizado es AUDIGENIC Software.









trebd tel.(96)362 42 15

GP-50 •	La pequeña 40 cps. Papel normal con interface paralelo, serial y Spectrum	17.990 ptas.
GP-700 *	La de color 50 cps. 7 colores. 80 columnas. Tracción y fricción. Papel de 10 pulgadas	64.990 ptas.
SP-1.000 *	La programable 100 cps.24 cps en alta calidad 96 cart. programables en RAM. Introductor hoja a hoja.♦	64.990 ptas.
SP-1.000AS	La programable 100 cps.24 cps en alta calidad con interface RS-232. Introductor hoja a hoja.♦	59.900 ptas.
MP-1.300AI	La polivalente 300 cps, 60 cps en alta calidad, interface paralelo y RS-232. Introductor hoja a hoja.♦&	119.900 ptas.
BP-5.200 *	La de oficina 200 cps, 106 en alta calidad.Buffer 4K.Carro de 15".Tracción y fricción.♦	199.900 ptas.
BP-5.420 *	La más rápida 420 cps. 106 cps en alta calidad. Buffer de 18K. Paralelo y RS-232.♦	339.900 ptas.

Interfaces: Serie RS-232C, Spectrum, IBM, COMMODORE, MSX, QL, Apple Macintosh, HP-IB
♦ Introductor automático de documentos opcional.
& Kit de color opcional.

* con interface paralelo
• con interface Spectrum

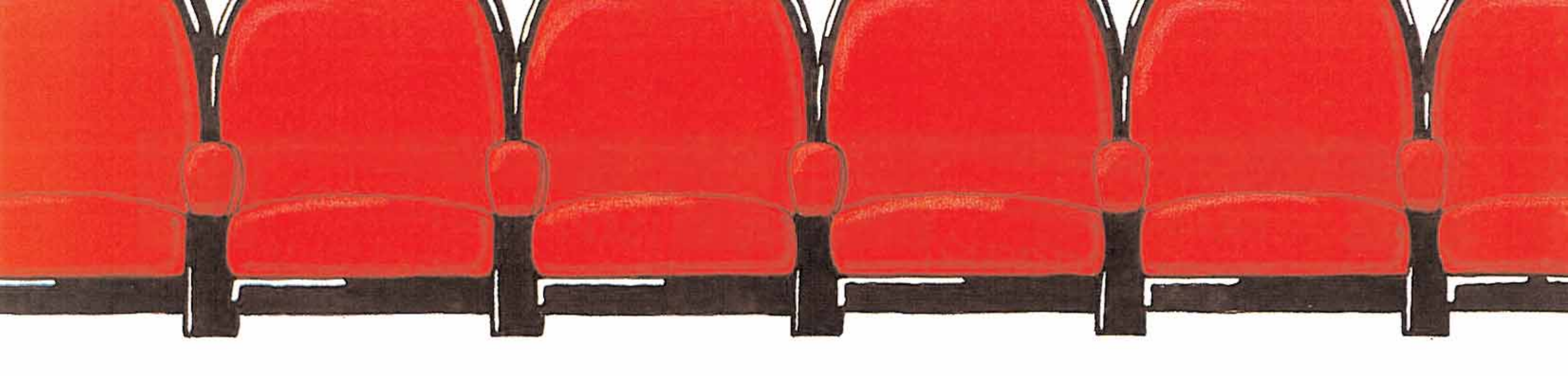
Nota: I.V.A. 12%, no incluido en los precios arriba indicados

Avda. Blasco Ibáñez, 116
Tel. (96) 372. 88. 89
Telex 62220 - 46022 VALENCIA

Muntaner, 60-2.º-4.ª
Tel. (93) 323. 32. 19
08011 BARCELONA

Agustín de Foxá, 25-3.º-A
Tels. (91) 733. 57. 00-733. 56. 50
28036 MADRID





PRIMERA FILA

GREEN BERET

Basado en un juego que hace furor en las máquinas recreativas, y consiguiendo unos estupendos resultados, la compañía inglesa Imagine se ha lanzado una vez más a la aventura de versionar estos productos que son siempre candidatos al número 1.

Green Beret (Boina verde) es el más firme de todos. Basado en una aventura capaz de dejar en nada al propio Comando, nos hará vivir momentos de total esparcimiento mientras guiamos a nuestro «aguerrido guerillero» a través de la base enemiga en medio de una escalofriante danza de misiles, ametralladoras, cuchillos y un sinfín de armas más, capaces de hacer temblar al más seguro de los mortales.

Será lanzado en España por Erbe en las tres versiones: Spectrum, Amstrad y Commodore.

SANGRE EN LA ARENA

Ya está a la venta un nuevo programa de lucha que se diferencia del resto en que es aún más duro y peligroso.

Nos estamos refiriendo a Gladiator, un juego que nos traslada a la antigua y exuberante Roma, en un mundo en el que la competición no es nada recomendable, sobre todo si nuestra posición está en el suelo del Coliseum y la única salida posible que encontramos a esa situación es acabar con el señor que tenemos delante o esperar a la benevolencia del César, que generalmente suele brillar por su ausencia.

Es un programa muy bueno en la línea de productos como Exploding Fist o Fighting Warrior, pero esta vez no mucho más original.

El programa es de la compañía Domark 1 y de momento está disponible para Spectrum.



TAU CETI

Tau Ceti es un juego muy bien considerado por la crítica inglesa que hasta ahora sólo podían disfrutar los usuarios de Spectrum. A partir de ahora, los de Amstrad también podrán vivir emocionantes aventuras en lejanas galaxias.

A pesar del éxito del juego en el Reino Unido, el programa no ha tenido en España la misma acogida, todo lo contrario, ha pasado con cierta indiferencia y ni siquiera ha sido importado oficialmente. A lo mejor los usuarios de Amstrad piensan distinto y le sacan más provecho.

Habrá que esperar.

ZIGGURAT

Así se llamará el nuevo programa de Hewson Consultants realizado, al igual que ocurriera con Avalon, Dragontorc y Astro Clone, por Steve Turner.

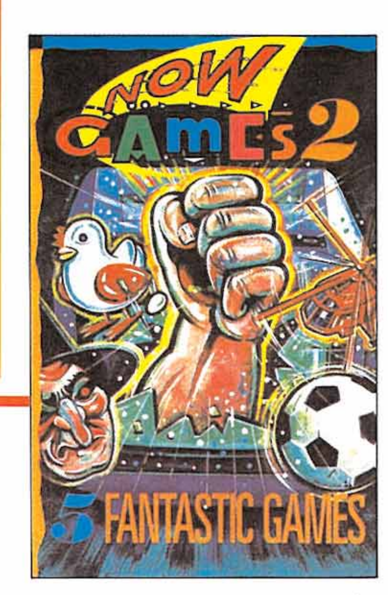
Se trata de una aventura arcade que según opinión del propio autor tiene una pequeña similitud con Gyroscope por las pirámides tridimensionales que aparecen en el juego.

Mientras tanto, la otra producción de Hewson, Sphinx, sigue acaparando la atención de los usuarios que esperan mucho de este programa capitaneado por exploradores egipcios que nos trasladan al mundo de las pirámides.

CINCO SUPEREXITOS

Está de moda juntar en una cinta programas de éxito y venderlos a un buen precio, y es por eso por lo que no cesan de aparecer nuevos productos que cada vez nos sorprenden más.

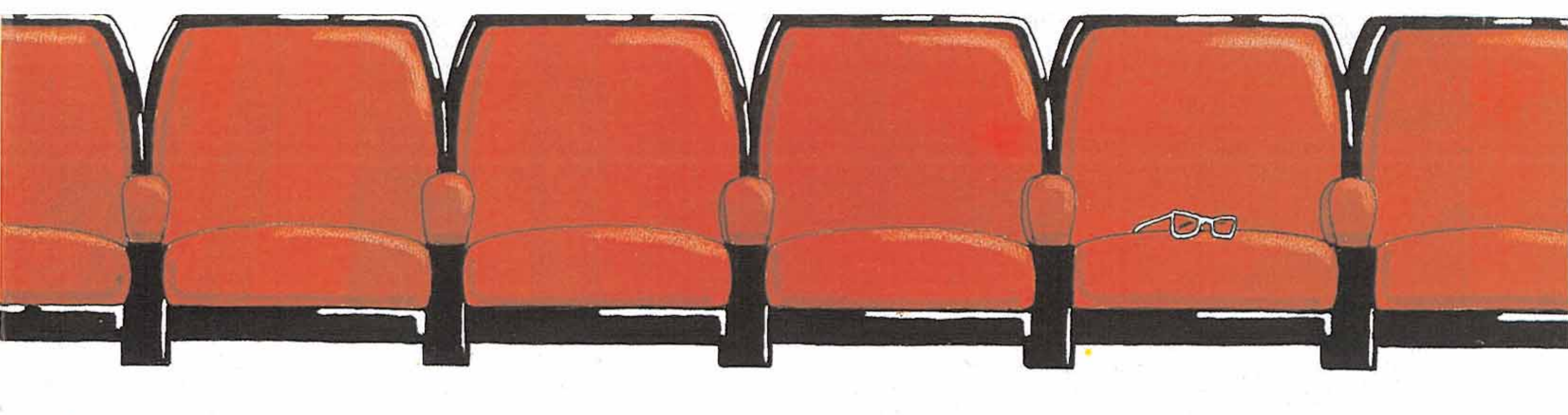
Ahora le ha llegado el turno a Virgin Games, compañía que ya había lanzado anteriormente un producto de similares características, Now Games, con seis juegos: Lords of Midnight, Brian Bloodaxe, Strangeloop, Pyjamarama, Arabian Nights y Falcon Patrol II.



El nuevo producto se llama Now Games II y tiene cinco juegos que son bastante conocidos entre todos nuestros lectores, nos estamos refiriendo a Cauldron, Chuckie Egg 2, Wordl Cup, Airwolf y Tir Na Nog.

Es una estupenda oportunidad para que los usuarios de Spectrum y Commodore dispongan de una buena colección de juegos en una sola cinta.





A TODA VELOCIDAD

Turbo Esprit es, además del último juego de la casa Durell, un apasionante juego que hará las delicias de todos los amantes de la velocidad.



El vehículo que vamos a pilotar es un Lotus y esta vez el escenario por el que vamos a correr con nuestro bólido serán las calles de una gran ciudad, New York. Todo ello en un juego más que entretenido, bien hecho y que ha sido desarrollado con la asistencia técnica de la compañía de automóviles Lotus Card Ltd.

Está disponible para Spectrum, Amstrad y Commodore.

LA FUERZA DE THE FORCE

Mind Games ha lanzado un juego de estrategia para Spectrum y Commodore cuyo nombre original es The Force.

El programa ha sido diseñado con el asesoramiento de la Britian's Senior Police Officers y en él nuestra misión es la de comandar a 500 oficiales de policía, 100 vehículos y algunas unidades más en la lucha contra el crimen, para conseguir hacer de una ciudad peligrosa un lugar feliz donde reine la ley y el orden.

¿Lo conseguiremos?

EL RETORNO DEL MAGO DE OZ

Hace ya algún tiempo hablábamos de la idea de US Gold de lanzar al mercado del software una serie de títulos procedentes del fabuloso mundo de la fantasía. Y aquí está ya el primero de los títulos, Return To Oz, basado en la película del mismo título que es a la vez la segunda parte del conocido film El mago de Oz.

En esta ocasión será nuestro Spectrum, nuestro Amstrad o nuestro Commodore, según el caso de cada uno, el que nos traslade al fantástico mundo de Oz, donde nos esperan nuestros amigos: el inteligente espantapájaro, el sensible robot y el valeroso león, que esta vez están acompañados por dos nuevos personajes que harán las delicias de chicos y grandes.

Está claro que el mundo del cine sigue siendo la principal fuente donde bebe el software de entretenimiento. A este paso el séptimo arte no tardará mucho tiempo en descubrir que tiene tras de sí un duro competidor que, además, permite que el usuario sea el protagonista.



FLASH

- Corren insistentes rumores de que este mismo año tendremos la segunda parte del conocido Exploding Fist. Es muy probable que se llame Return of the Fist. El tiempo lo dirá.
- El nuevo juego de Ultimate para Commodore se llama Dragon Skulle y el de Spectrum Cyberun, pero ni uno ni otro acaban de llegar a España.

  Es una lástima.
- Anda por ahí un juego con unos gráficos dentro del más puro estilo Knight Lore que nos ha llamado la atención por su curioso título: «Attack of the Killer Tomatoes» o «El ataque de los tomates asesinos».

  Desde luego, ya no saben que inventar.
- Realtime, siguiendo la moda universal de las segundas versiones, ha hecho la suya, Startrike II, que es otra aventura arcade-espacial en tres dimensiones. Muy originales los muchachos.

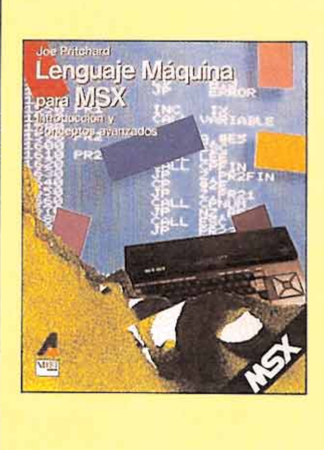


LENGUAJE MAQUINA PARA MSX

JOE PRITCHARD
ANAYA
240 Págs.

Estamos ante un nuevo libro de Código Máquina que como el resto de los dedicados a este universal y apasionante tema, que tan popular es en la actualidad, pretende ser una guía de introducción que nos muestre el camino para conseguir adquirir los conocimientos necesarios que nos permitan empezar a hacer nuestros primeros programas.

A lo largo de la obra se pasa revista a los temas de mayor interés para el usuario: registros, operaciones aritmético-lógicas, transferencia de datos, bucles, saltos y operaciones con bloques, procesador de vídeo y generador programable de sonido. En los apéndices, además, encontraremos un monitor para introducir código máquina, rutinas de tiempo, sumario de flags y tabla de instrucciones del Z80.



EL 64 MAS ALLA DEL MANUAL (1 Y 2)

PARANINFO
108 y 134 Págs.

La obra está compuesta en realidad por dos volúmenes claramente diferenciados, con un total de diez capítulos (cinco por cada uno de los libros) en los que se van explicando, de una forma clara y poco a poco, todos y cada uno de los conceptos que rodean al mundo del Commodore 64, desde los más elementales hasta los más complejos con el único fin de que sirvan de complemento al manual de la máquina, ampliando las perspectivas de ésta y tratando siempre de dar una visión lo más clara posible mediante ejemplos muy detallados.



El formato del libro es un tanto peculiar y a veces hace difícil su lectura, pero por contra, las explicaciones de cada tema son lo suficientemente claras como para que cualquiera las entienda, conozca o no el funcionamiento de este ordenador.



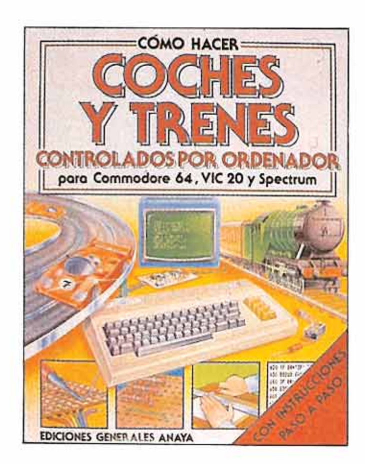
COCHES Y TRENES CONTROLADOS POR ORDENADOR

ANAYA
48 Págs.

Con un formato a todo color y una gran cantidad de ilustraciones, este libro pretende descubrirnos que el ordenador tiene más aplicaciones de las que en un principio hubieramos podido imaginar.

Nos enseña a construir sencillos circuitos eléctricos para controlar trenes eléctricos y pistas de Scalextric a través del ordenador.

Encontraremos un gran



número de programas interesantes partiendo de los montajes que el libro nos presenta. Cabe destacar los cuentavueltas, los detectores de velocidad, la salida electrónica, el guardagujas, la gasolinera y otros igualmente interesantes.

Los montajes están bien explicados, son bastante sencillos de realizar y sirven tanto para Commodore como para Spectrum.



PROGRAMACION PRACTICA CON EL SINCLAIR QL

CARLOS GALAN PASCUAL
PARANINFO
270 Págs.

El libro está concebido como una obra esencialmente didáctica, dirigida tanto a los poseedores de un QL como a aquéllos que sin tenerlo quieran conocerlo un poco más de cerca.

Comienza con una breve introducción a la informática básica para pasar, a continuación, a explicar el Superbasic en profundidad, a través de sus comandos, las instrucciones de entrada y salida, el manejo de matrices y cadenas, las instrucciones de bifurcación, las repetitivas de programación estructurada, las posibilidades gráficas de la máquina y la estructura interna del sistema operativo QDOS. Todo ello para finalizar con dos apéndices que nos muestran todos los comandos y palabras reservadas del Super basic y el QDOS.

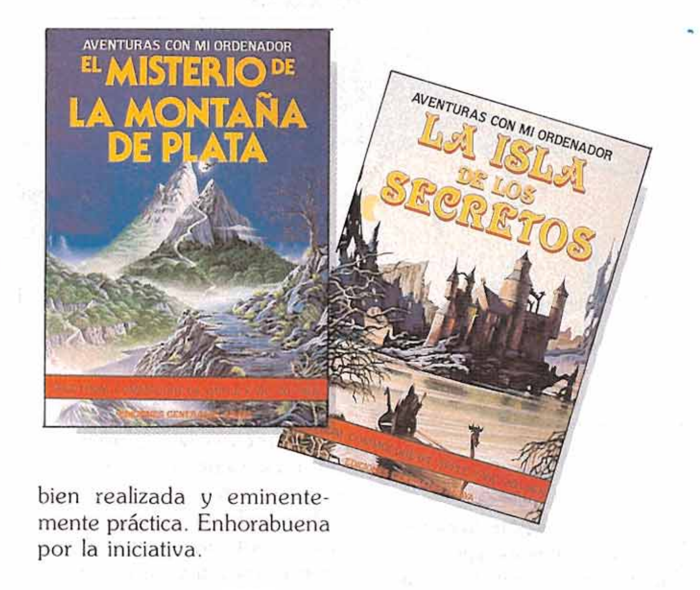
LA ISLA DE LOS SECRETOS
EL MISTERIO DE LA MONTAÑA DE PLATA

ANAYA
32 Págs. cada uno

Aunque son en realidad dos libros, los hemos puesto juntos porque ambos pertenecen a la colección «Aventuras con mi Ordenador», que no es otra cosa que un método sencillo, práctico y bonito de iniciar al niño y al grande en el mundo de la programación a través de distintas aventuras muy entretenidas que van cobrando vida a medida que vamos avanzando en el libro.

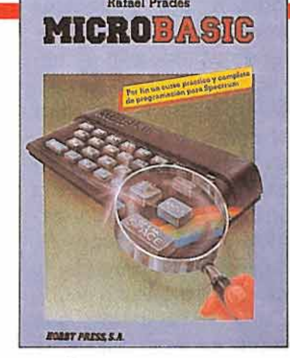
Todos los programas están escritos en BASIC estándar y son fácilmente adaptables al Spectrum, Commodore 64, Apple y Vic 20 ó 16 k.

Una estupenda idea, muy bien realizada y eminentemente práctica. Enhorabuena por la iniciativa.



MICRO BASIC

HOBBY PRESS
RAFAEL PRADES
334 Págs.



Micro Basic es uno de los manuales para Spectrum más completos que existen, sobre todo por la gran cantidad de ejemplos, programas y temas que en él se tratan.

La obra en cuestión ha surgido de la cuidada recopilación de las páginas que durante un año acompañaron a los lectores de *Microhobby*. Ahora, aparecen en forma de libro y completadas con esquemas, fotos y figuras explicativas a todo color.

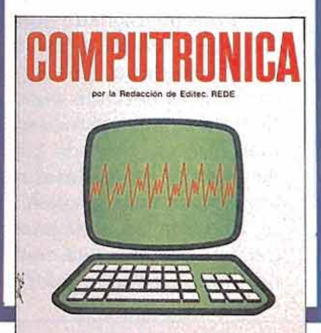
El principal objetivo de este libro es aclarar las importantes lagunas que existen en el Basic Sinclair y constituye una completa guía de utilización, especialmente indicada para todas aquellas personas que deseen aprender de una vez por todas cómo funciona su ordenador para poder sacarle el máximo rendimiento.

COMPUTRONICA

EDICIONES TECNICAS REDE

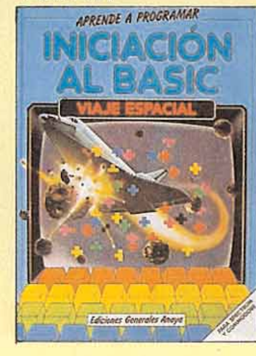
Con el presente libro tenemos un compendio de montajes electrónicos destinados al usuario aficionado. El volumen comprende un total de 15 circuitos electrónicos para los ordenadores Spectrum y Commodore, en un contexto muy variado que cuando lo estás leyendo te da la impresión de que han tenido en cuenta todos los problemas «hardwarianos» de ambos ordenadores.

Si decidimos montar alguno de los aparatos que se explican nos encontraremos con una excelente descripción del funcionamiento del mismo, así como muchos esquemas teóricos y prácticos que clarifican grandemente, sobre todo estos últimos, nuestra labor.



INICIACION AL BASIC. VIAJE ESPACIAL

ANAYA



Esta obra pertenece a la colección «Aprende a Programar» y pretende precisamente eso, explicar al lector cómo se programa un ordenador.

En él se nos habla de la forma de estructurar un programa mediante rutinas a la vez que se van repasando los conceptos básicos de la programación: diagramas de flujo, grabación de programas en cinta y comandos básicos.

El libro va dirigido fundamentalmente a los más pequeños, pero seguramente tenga una buena acogida entre padres y educadores.

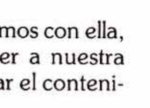
Contiene además tres programas que son en realidad las tres partes de otro mayor que se llama Viaje Espacial y que es un juego bastante ilustrativo de lo que en realidad se pretende explicar.

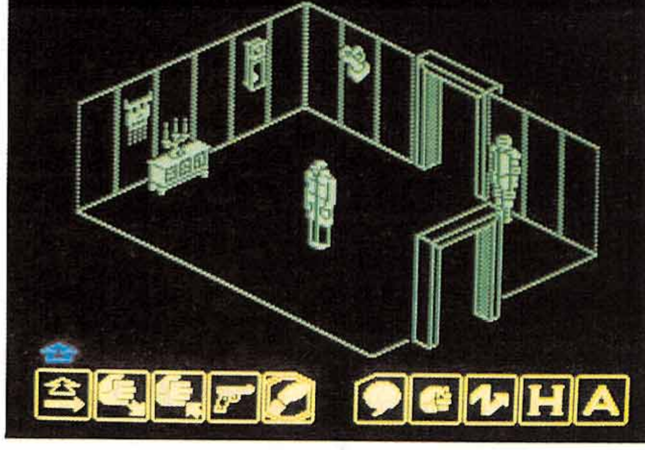
Está dirigido a los usuarios de Spectrum y Amstrad.

La estrella

Las aventuras del detective Marlow





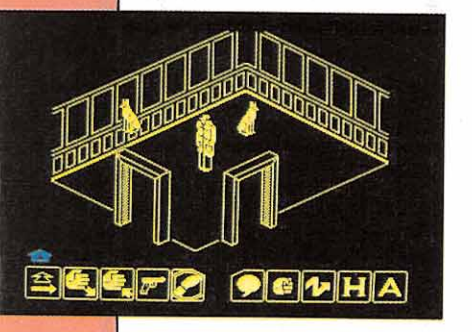


Spectrum

Imagine

En esta ocasión, la estrella del mes es algo bastante especial. Se trata de Movie, un programa que descubre una nueva dimensión para los juegos de ordenador.

No se trata de una aventura de texto, ni de un arcade, ni de un juego de estrategia, ni tampoco de una videoaventura. Es las cuatro cosas unidas en una. Es Movie.



Pero vayamos por partes y empecemos desde el principio. Nos encontramos en Nueva York, allá por los años 30. Nuestro nombre es Jack Marlow y nuestra profesión es, por supuesto, la de detective privado.

Se nos ha asignado una interesante misión que cualquier profesional que se precie hubiera deseado para sí. Se trata de adentrarnos en la mansión que sirve de guarida a uno de los mafiosos más temidos de toda la costa Este, Bugs Malloy, y de encontrar una cassette que contiene una valiosísima información. Una vez demos con ella, deberemos volver a nuestra oficina y escuchar el contenido de la cinta.

Sin embargo, a pesar de nuestra astucia, el llevar a cabo esta misión va a resultarnos bastante complicado, puesto que la mansión está custodiada por peligrosos gánsters y por perros guardianes que nos atacarán al menor descuido. A pesar de ello, también podremos encontrar a otras personas que nos faciliten alguna interesante información, siempre y cuando sepamos sonsacarles correctamente o les ofrezcamos algo a cambio. Esta ayuda se puede lograr mediante el diálogo con los personajes que aparecen en esta fascinante aventura. Si logramos dar con las palabras adecuadas para preguntar a estos confidentes, conseguiremos que nos vayan dando las pistas o las claves necesarias para poder continuar con nuestra misión.

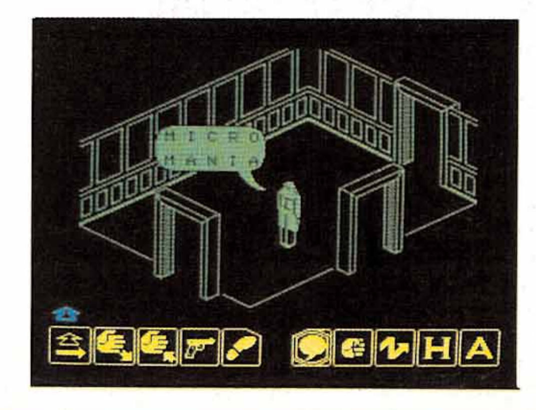
Pero, a pesar de la ayuda que podamos obtener de nuestros amigos, existe un personaje que nos será totalmente imprescindible para salir airosos de la mansión. Se trata de Tanya, y cuando logremos dar con ella se puede decir que nuestros problemas habrán finalizado. Debemos tener cuidado de no confundirla con su hermana Vanya, la cual trabaja para el malvado Bugs e intentará equivocarnos y destruirnos.

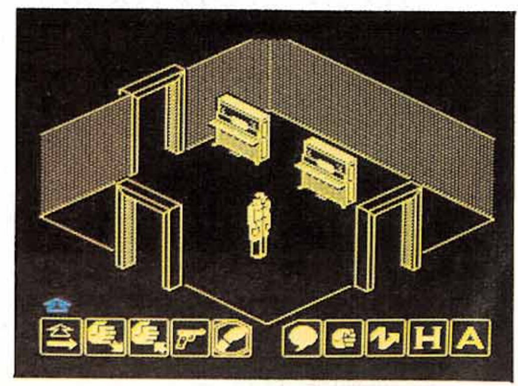


Como en toda buena videoaventura, en nuestro camino encontraremos también un buen número de objetos que nos servirán en determinadas ocasiones, como pueden ser botellas, pistolas, bombas, bolsos, dinero, etc., aunque tampoco hay demasiados, pero los pocos que existen son de una utilidad vital.

Esto es en lo que consiste básicamente el argumento de este genial Movie. Pero en lo relativo a las cuestiones técnicas, todavía queda bastante por decir.

En primer lugar hay que hablar de los maravillosos gráficos, los cuales recuerdan, aunque en otro estilo, a los de otros programas como Alien 8 o Fairlight, tanto por la perspectiva de la pantalla como por el movimiento de los personajes y objetos, el cual, dicho sea de paso, está verdaderamente bien consegui-

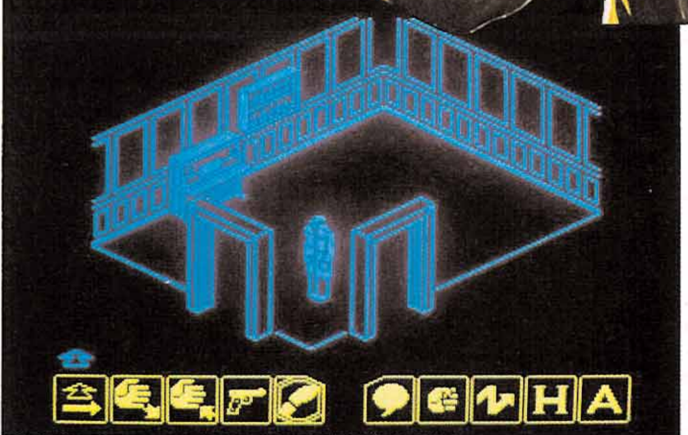


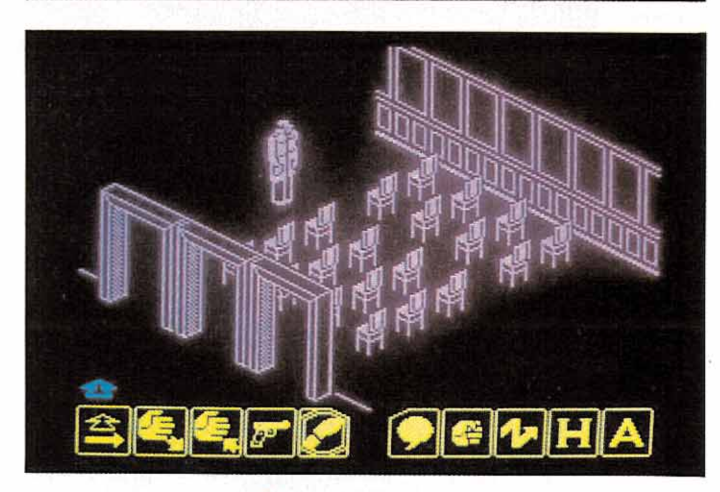


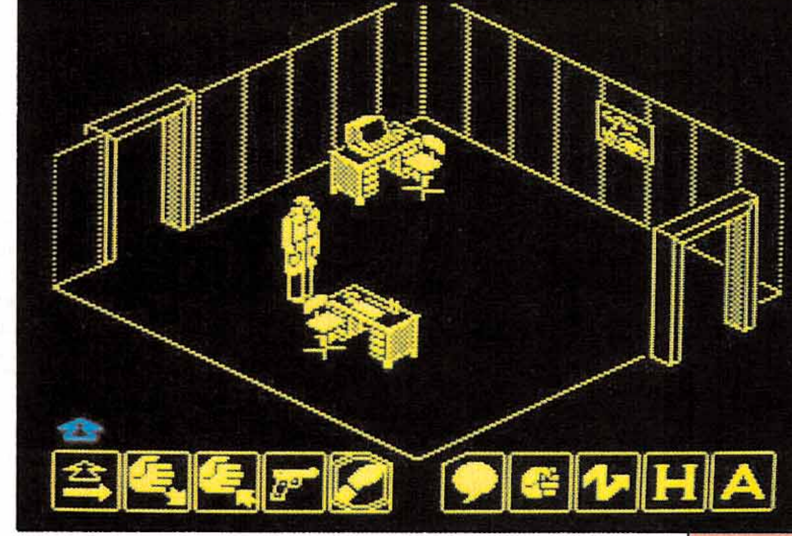
do Otro detalle curioso con respecto a los gráficos, es que el juego posee la módica cantidad de 256 (doscientas cincuenta y seis) pantallas. ¡Cualquier cosa!

En cuanto a las diferentes acciones que se pueden llevar a cabo, llama la atención el hecho de que éstas se seleccionan en unos iconos que aparecen en la parte inferior de la pantalla. Allí se encuentran 10 ventanas diferentes que nos permiten elegir la opción que deseemos realizar en cualquier momento. Estas son: inventario, soltar coger, disparar, caminar, hablar, pelear, arrojar, más, luego, otras dos específicas para parar o abortar el juego.





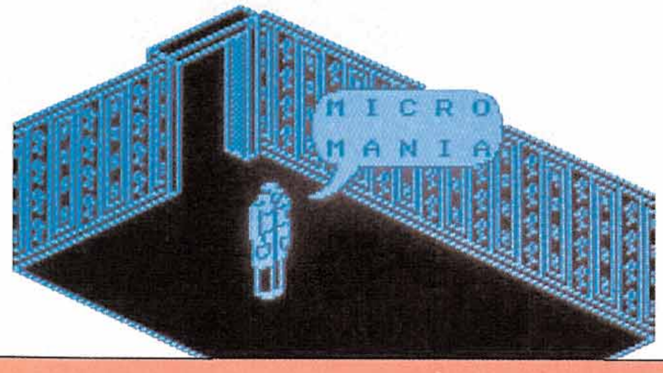


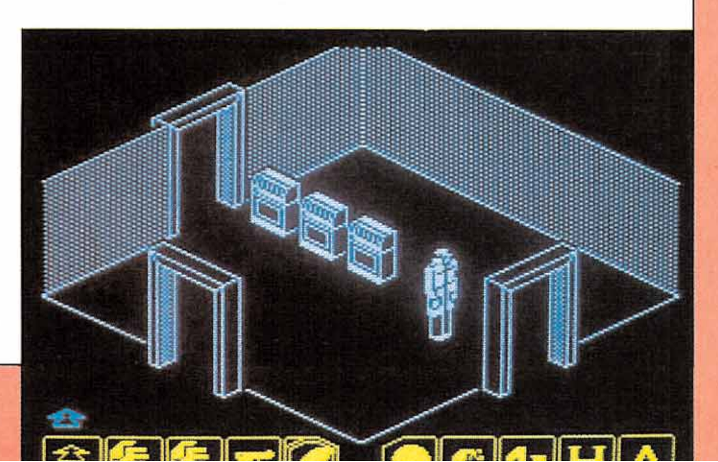


De entre todas estas opciones, la que más llama la atención por su originalidad e innovación es, como antes os comentábamos, la que nos ofrece la posibilidad de hablar con algunos personajes, lo que le imprime al juego una sorprendente dimensión, y hace que, unido a sus otras múltiples virtudes, Movie resulte un programa de lo nunca visto hasta ahora para un ordenador.

En definitiva, Movie es una auténtica maravilla que nos hará pasar horas y horas pegados a nuestro monitor disfrutando de las aventuras del espigado y astuto detective.

9/10



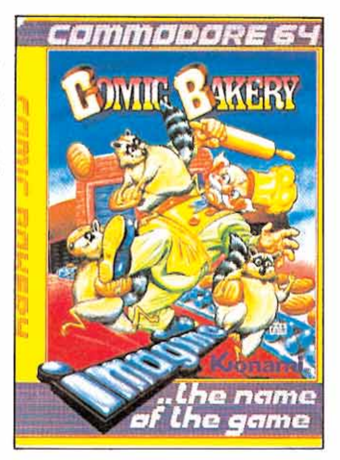


Lío en la panadería

COMIC BAKERY

Commodore

Imagine



Suponemos que el trabajo en una panadería debe ser bastante duro, pero no creemos que tanto como nos quieren hacer creer en este Comic Bakery.

En ella, este gordo y bigotudo panadero se las ve y se las desea para conseguir fabricar una simple barra de pan. Pero estas dificultades no vienen sólo por tener que poner en marcha las máquinas elaboradoras, sino porque tiene el establecimiento completamente repleto de traviesos mapaches que intentan continuamente parar estas máquinas para robarle los panes y darse un suculento festín.



Afortunadamente, Joe el panadero cuenta con unos increíbles poderes extrasensoriales y es capaz de hipnotizar, aunque por desgracia só-

SORCERY

Amstrad

Amsoft

Después de la invasión de sus más feroces enemigos, los Sorcerers se encuentran atrapados en su pueblo sin posibilidad de escapar debido a las fuerzas diabólicas que han sido lanzadas contra ellos.

En las profundidades de un frondoso bosque cerca de la aldea de los prisioneros, se encuentra el héroe de esta intrigante y misteriosa historia. El será el encargado de llevar a cabo la misión de liberar a los aldeanos y destruir a los Necromancers, personajes siniestros y malévolos con grandes poderes mágicos ocultos.

Para culminar con éxito tu aventura, deberás conducir al brujo a través de los bosques y pueblos que se encuentran en esta remota región y liberar en primer lugar, a los Sorcerers atrapados en su aldea.

Una vez realizada con éxito esta primera misión, deberás ir en busca de los diabólicos Necromancers y enfrentarte cara a cara con ellos hasta conseguir destruirlos totalmente, y de esta forma, eliminar definitivamente la maldad que se encuentra anidada en esa inhóspita región.

Para poder enfrentarte con éxito a los Necromancers, deberás destruir la fuerza oculta, para ello deberás recorrer todos los rincones del reino liberando a todos los Sorcerers atrapados. Una vez estén todos a salvo de los hechizos, la fuerza oculta se destruirá y estarás en condiciones de enfrentarte con los siniestros brujos.

Los Sorcerers ya liberados te esperarán en su Santuario el día Dorado para ayudarte en tu misión. Este es el momento de perseguir a los Necromancers por cada uno de los rincones del frondoso bosque y luchar cuerpo a cuerpo contra ellos para poder así culminar felizmente tu misión.

Muchos de los parajes que visitarás a lo largo de tu incansable búsqueda, contienen objetos que pueden usarse. Algunos de ellos te serán de gran ayuda, pero cuidado, ya que tus enemigos han diseminado por todo el territorio objetos que te confundirán, algunos de ellos con misteriosas y extrañas cualidades.

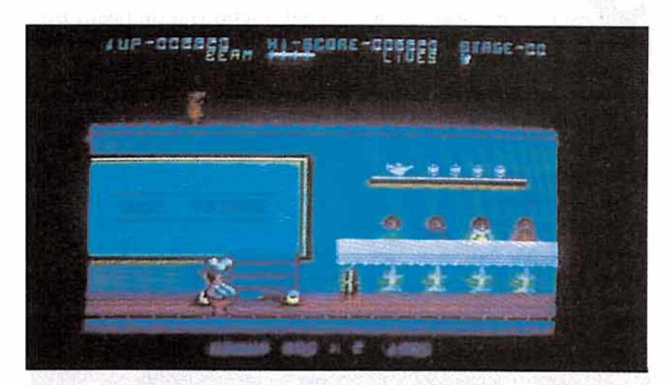




lo por unos instantes, a estas glotonas alimañas. Sin embargo, Joe tendrá el tiempo suficiente como para echarlas de allí a patadas, siempre y cuando éstas estén dormidas, ya que de lo contrario, recibirá un pequeño mordisco que le hará perder una de sus escasas vidas.

En cuanto a la valoración general de este Comic Bakery, podemos decir que es un juego normalito, no demasiado divertido por su monotonía y que, aunque gráficamente aceptable, no llama la atención.

5/10



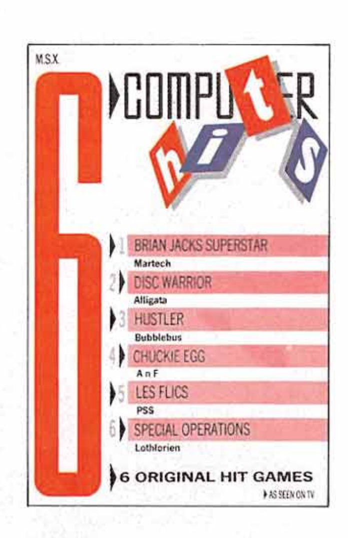
6 COMPUTER HITS

MSX

Beau-Jolly LTD

En esta cinta encontramos seis programas para ordenadores con sistema MSX. Los juegos son para todos los gustos y algunos ya famosos en otros ordenadores como el Spectrum, Commodore y Amstrad.

El primero de ellos, lo encuadramos dentro de los de tipo deportivo y no es otro que el conocido SUPERSTAR Challenge de Brian Lacks. Con él competiremos en las pruebas de 100 m. lisos, tiro con ballesta, ciclismo, fútbol, etc.





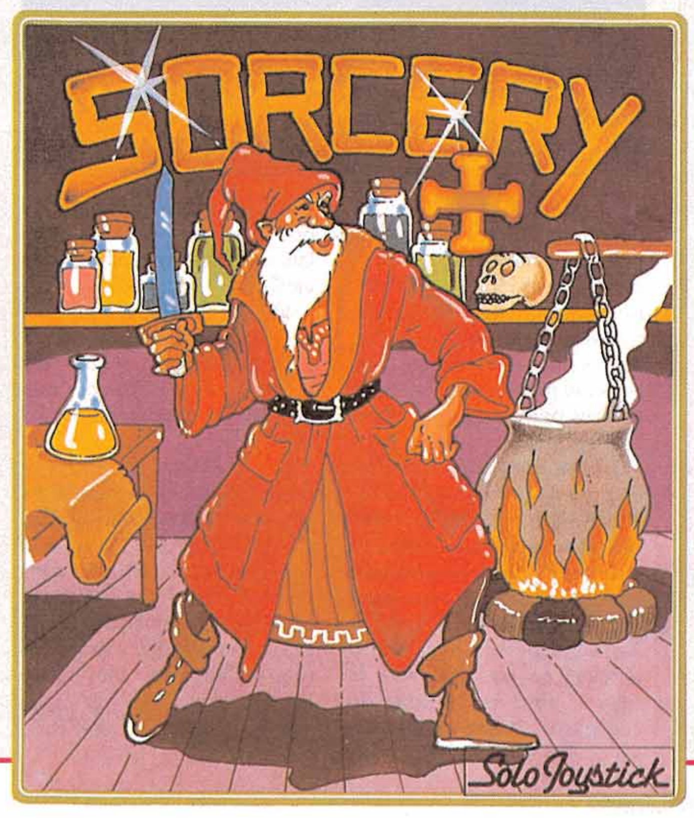


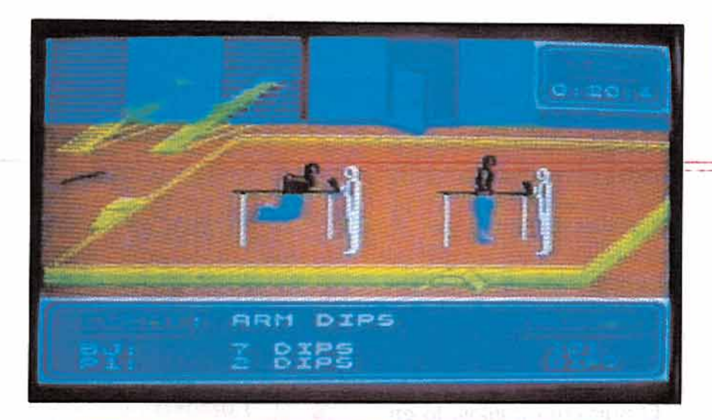
Durante el transcurso de la aventura se te cruzarán en el camino diversas fuerzas del mal, que te harán perder energía al entrar en contacto con ellas, por lo que deberás evitarlas siempre que puedas.

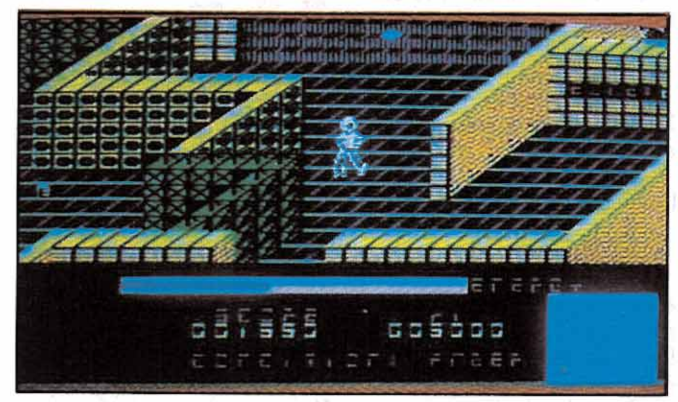
Para poder reponer tu energía, existen diversas pócimas que encontrarás a lo largo de tu recorrido; para que produzcan el efecto deseado, deberás situarte sobre ellas hasta que tu poder aumente al máximo.

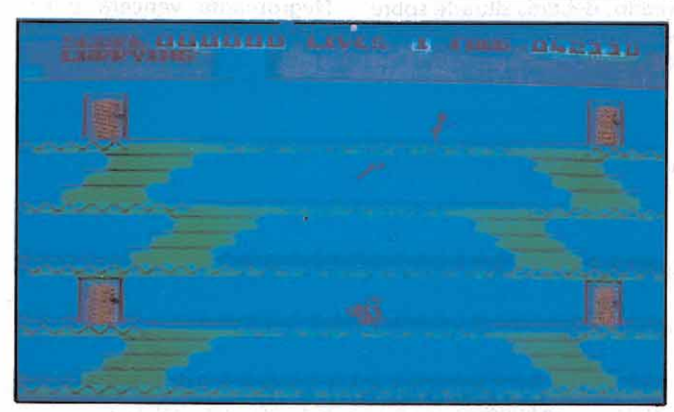
Por último, debes tener en cuenta el tiempo, que se indica mediante un libro que se irá desmoronando durante el transcurso de tu viaje. Deberás culminar tu misión antes de que el libro desaparezca, de lo contrario el diabólico Negromante vencerá y las fuerzas del mal perdurarán para siempre en la región de los Sorcerers.

7/10









Si nuestra pasión son los laberintos interminables y repletos de monstruos, con el programa DISC WARRIOR, nos introduciremos en un mundo, donde tenemos que ser los héroes a la fuerza y recoger el máximo de llaves de colores para activar la superbomba.

Los apasionados del billar disponen del juego HUSTLER con el que pueden practicar seis modalidades distintas del billar americano.

Para los adictos a los arcade, el CHUCKIE EGG les permitirá probar habilidad y técnica, ya que ésta será la mayor arma a la hora de completar nuestra misión que no es otra que recoger el máximo de huevos, repartidos por todas las pantallas, burlando a los avestruces que los vigilan.

Dentro de este último grupo se encuentran, LES FLICS, juego en el cual hay que guiar a un ladrón por una ciudad, sin ser detenidos por la policía.

Y, por último, los aficionados a los juegos de estrategia disponen del programa SPECIAL OPERATIONS, con el que nos desplazaremos a los últimos días de la II Guerra Mundial, disponiendo de siete niveles de dificultad y 18 mapas diferentes. Muy variado.

7/10

3D BOXING

Amstrad
Amsoft

Se trata de un nuevo juego que se suma a la lista de programas deportivos que toman como argumento los duros y sangrientos combates de boxeo, tal y como hicieron anteriormente juegos como Rocky o Frank Bruno's Boxing.

Sin embargo, este 3D Boxing aporta la interesante novedad de que, a diferencia de los anteriores que presentaban una visión frontal del cuadrilátero, éste está realizado con un conseguido efecto de tridimensionalidad.

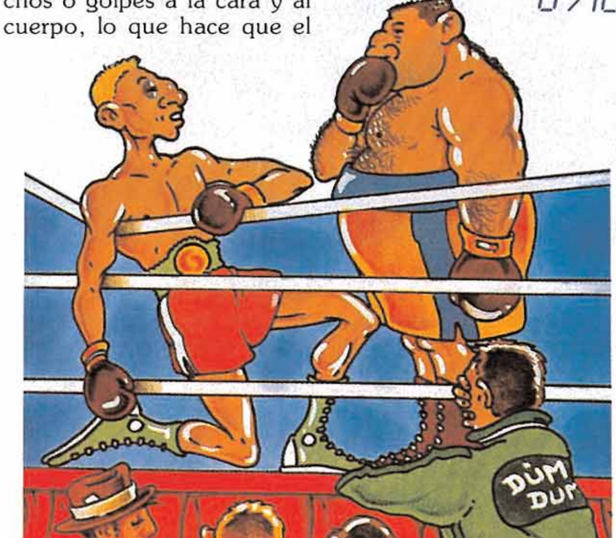


Esto, evidentemente, le imprime al juego un mayor realismo y hace que gane tanto en calidad como en emoción. Por otra parte, también es destacable la gran variedad de golpes que los púgiles pueden llevar a cabo, como pueden ser distintos tipos de ganchos o golpes a la cara y al cuerpo, lo que hace que el juego resulte bastante divertido, a pesar de que tardaremos algún tiempo en hacernos con el dominio de los controles.

El desarrollo del juego, el cual, dicho sea de paso, posee unos gráficos bastante buenos, consiste en enfrentarnos a tres adversarios diferentes a los que tendremos que vencer sucesivamente para poder acceder al siguiente. Cada uno de ellos tiene sus características personales, unos son más rápidos, otros más astutos, por lo que en cada combate tendremos que utilizar tácticas diferentes para lograr noquearles.

En resumen, este 3D Boxing es un juego bastante innovador que puede ofrecernos ratos de diversión y entretenimientos gracias al interés que el propio deporte por sí mismo es capaz de aportar, así como por el realismo con el que está realizado. Un buen programa.

8/10

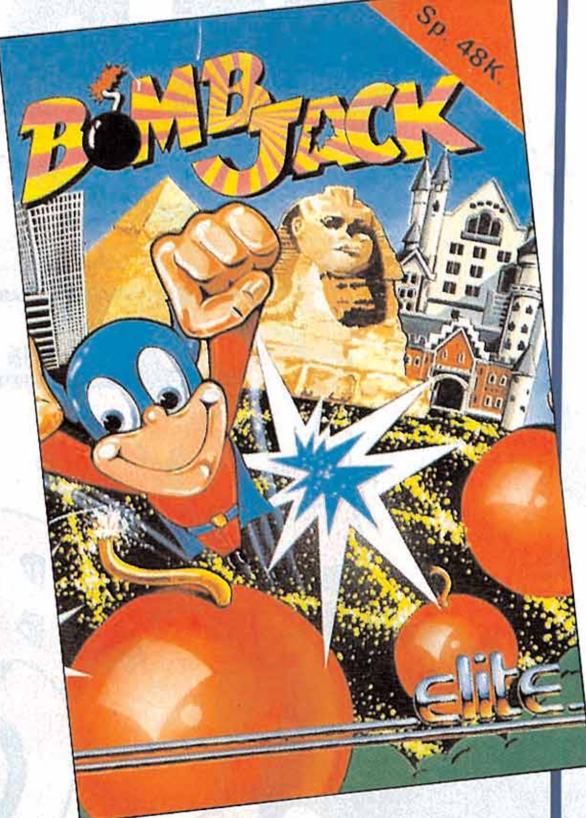


El super-ratón

BOMB JACK

Spectrum

Elite









Elite se quiere apuntar un nuevo tanto a su favor con esta versión para micro-ordenador (de momento Spectrum; Amstrad y Commodore ya vendrán después), del popular juego de las videomáquinas conocido con el nombre de Bomb Jack.

El tanto anterior ya se lo anotó con Comando, el cual alcanzó un sorprendente éxito en todo el mundo, y ahora vuelve de nuevo al ataque con un programa igualmente adictivo y cuya conversión ha sido mucho mejor realizada.

Este Bomb Jack es un simpático y diminuto ratón volador que tiene como principal objetivo el evitar que algunas de las construcciones más importantes del mundo queden reducidas a cenizas. Esto debe conseguirlo recogiendo una enorme cantidad de explosivos que han sido colocados estratégicamente en cada uno de ellos, al mismo tiempo que debe evitar ser capturado por los malvados saboteadores que intentarán impedirle que consiga finalizar con éxito su delicada misión.

A parte de estos seres, por los distintos escenarios también irán apareciendo otros objetos, algunos de los cuales le serán de mucha ayuda, mientras que otros traerán muy malas intenciones.

Bomb Jack posee, también, unos excelentes gráficos, y a pesar de que son relativamente escasos, pues durante el desarrollo del juego se repiten los mismos cuatro o cinco decorados del fondo, las pantallas difieren unas de otras ya que la colocación de las bombas puede llegar a tomar infinitas formas, configurando incluso, en los niveles más elevados, auténticos laberintos por los que este gracioso ratón tendrá que moverse a toda velocidad.

Por su parte, los movimientos del protagonista y de todos los personajes en general están bastante bien conseguidos, y el pequeño Jack tiene la posibilidad de moverse libremente por toda la pantalla realizando enormes saltos, caminando o llevando a cabo aerodinámicos planeos.

Pero, aparte de estas cuestiones de estética y de movimiento, Bomb Jack resulta un juego enormemente adictivo, ya que no es demasiado difícil el conseguir ir pasando las pantallas, pero como posee una considerable cantidad de ellas, siempre nos hace desear llegar más y más lejos, y además, nos mantiene en una relativa tensión (tampoco demasiado exagerada) y tenemos que estar pendientes en todo momento de los movimientos de nuestros enemigos y de los nuestros propios.

Por todas estas razones, nos atrevemos a aventurar que este programa alcanzará un notable éxito en todas las listas y que los viciosos de los arcades encontrarán en él un buen medio de diversión.

8/10

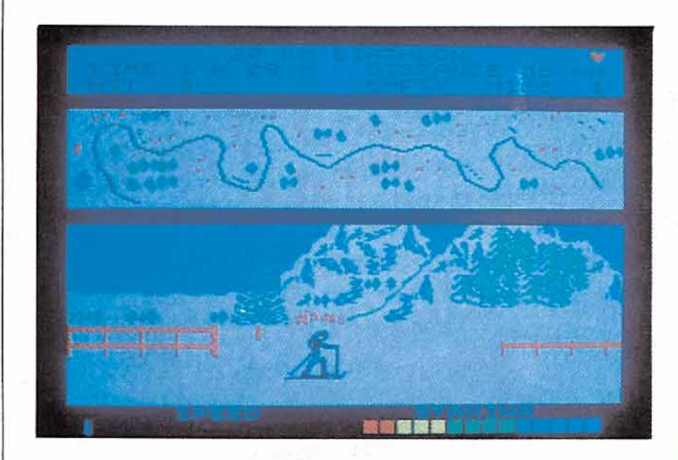


TU PROGRAMA DE RADIO
claro!
88 96 100 104 108
700 800 1000 1200 1400 1600
SABADO CHIP
AUDISON 2

WINTER SPORTS

Spectrum
Electric Dreams

Winter Sports es un programa que bajo el mismo título reúne una serie de pruebas deportivas de la más diversa índole relacionadas con los deportes de invierno. En él se incluyen ocho especialidades, que son: descenso, slalom, slalom gigante, hockey sobre hielo, saltos de ski, patinaje de velocidad, bobsled y biathlon.



Como veréis, salvo las tres primeras pruebas, que están bastante relacionadas entre sí y son de resultados muy similares, este Winter Sports ofrece una gran variedad de deportes, por lo que prácticamente son ocho juegos en uno.

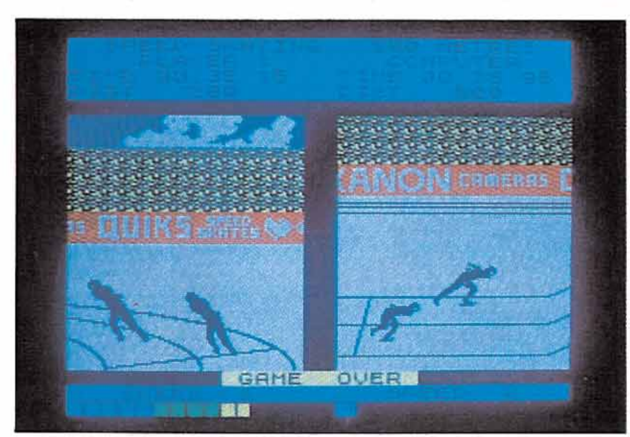
Sin embargo, la calidad de las pruebas difiere muy notablemente unas de otras, puesto que tanto gráficamente como en el aspecto de la diversión y entretenimiento, nos podemos encontrar con algunas verdaderamente pobres y sosas como las de slalom o descenso, y otras mucho más adictivas y bastante mejor realizadas como pueden ser el hockey sobre hielo o el biathlon.

Por tanto, no se puede decir de una forma general si Winter Sports es un programa bueno o malo, ya que depende totalmente de la prueba a la que nos enfrentamos.

Un detalle muy de agradecer a este respecto es que cada uno de los deportes se puede cargar por separado, lo que nos evita el tedio de algunos juegos en los que tenemos que ir pasando obligatoriamente cada prueba para poder acceder a la siguiente.

En definitiva, un programa bueno, con unos gráficos aceptables en general y con una adicción variable.

7/10



Una epopeya galáctica

URIDIUM

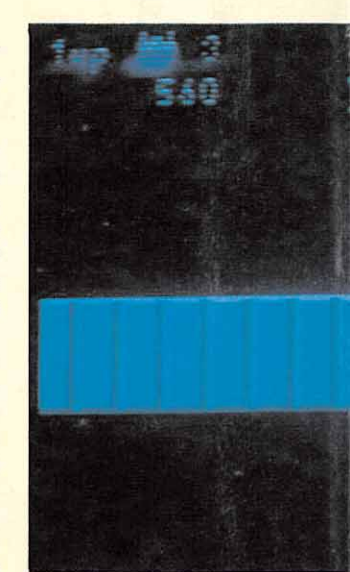
Commodore
Hewson Consultants

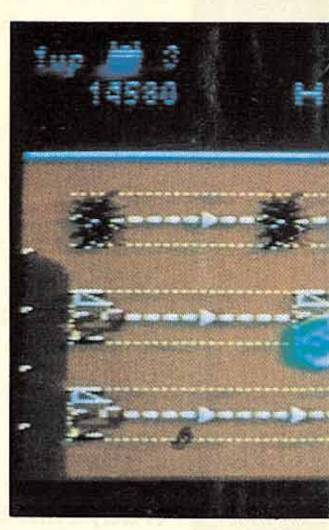
Cuando vimos por primera vez este juego quedamos sorprendidos por muchas cosas, pero sobre todo, por la diferencia de criterios que existe entre la opinión de la crítica española y la inglesa.

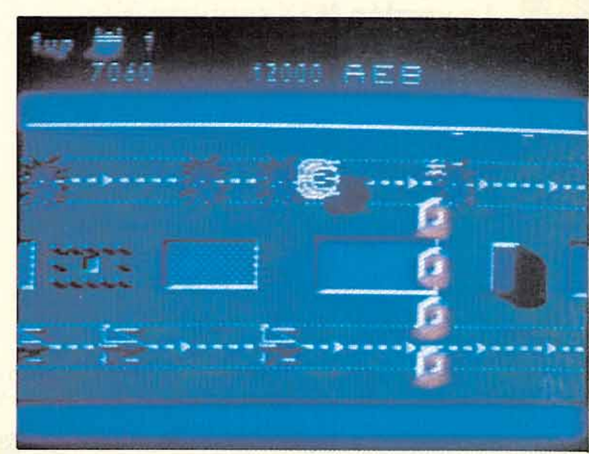
Para los señores del REINO UNIDO, Uridium es perfecto, o al menos eso pensaba una prestigiosa revista inglesa cuando lo puntuaba en los cuatro apartados que trata habitualmente con un diez. Y no es que más de un aspecto no se merezca esta puntuación, nada de eso. Lo que ocurre es que tampoco hay que exagerar.

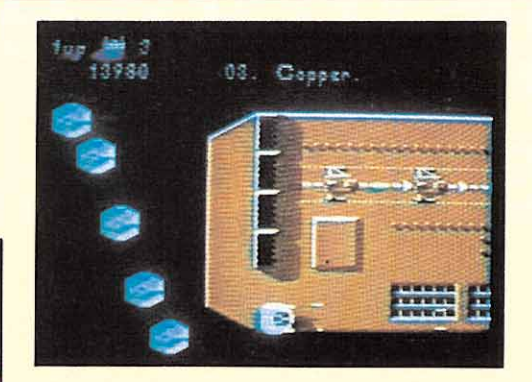
Uridium es, sin lugar a dudas, un juego muy bueno con unos gráficos soberbios y un movimiento poco común y muy por encima de lo que estamos acostumbrados a ver normalmente. Pero a pesar de ello no nos atreveríamos a puntuarlo con un diez, porque eso es algo que a nuestro juicio no se merece hasta la fecha ningún programa de los que conocemos.

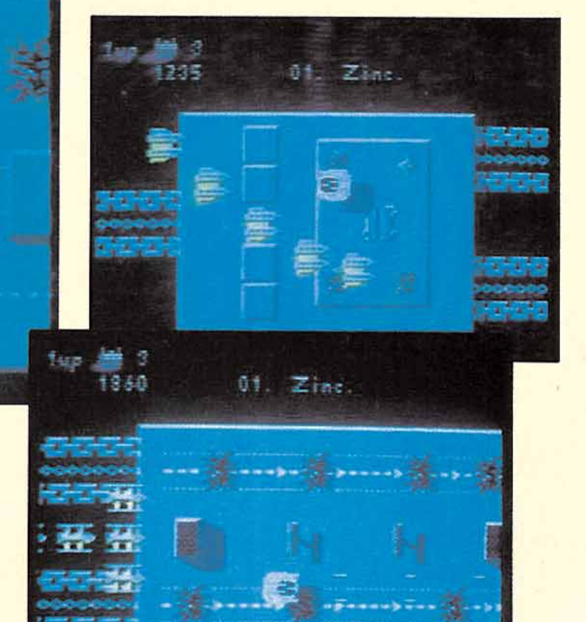
Pero, criterios aparte, vayamos directamente al grano. Uridium nos traslada al esce-

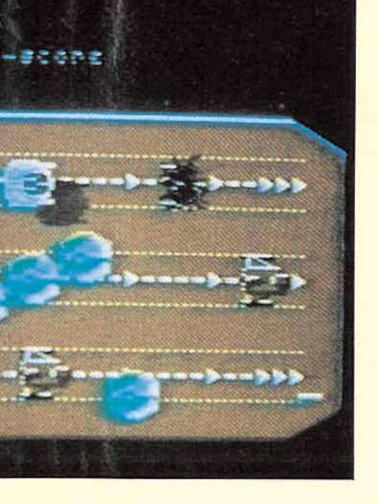












nario de una apasionante epopeya galáctica donde nos vamos a ver las caras con unas monstruosas naves enemigas que se han situado en los centros neurálgicos de cada uno de los quince planetas que integran nuestro sistema, con el fin de utilizarlos como centrales de energía y aprovisionamiento.

Para impedirlo, lo mejor y lo único que podemos y debemos hacer es atacar a la flota defensiva de cada una de las supernaves para pasar a continuación, a destruir los puntos vitales de su sistema defensivo. Cuando lo consigamos estaremos en condiciones de aterrizar en la pista que a tal efecto lleva cada una de las naves enemigas.

Una vez que hayamos aterrizado tendremos que sacar todas las barras de combustible que podamos y que nuestra habilidad nos permita. Para conseguirlo es necesario que juguemos a un juego donde los refugios son muy importantes y que a algunos aficionados a las máquinas tragaperras les resulta familiar. Es algo así como lo del «doble o nada», pero con la ventaja de que nunca nos quedamos sin nada.

La nave es un auténtico prodigio de movimiento continuo, con una maniobrabilidad algo más que buena. La sensación de dominio sobre el aparato es casi constante y además, uno de los factores decisivos en el alto nivel de adicción del juego.

En líneas generales, es un juego muy bueno que recomendamos sobre todo y por encima de todo a los aficionados a los juegos de acción. En este aspecto la emoción está asegurada.

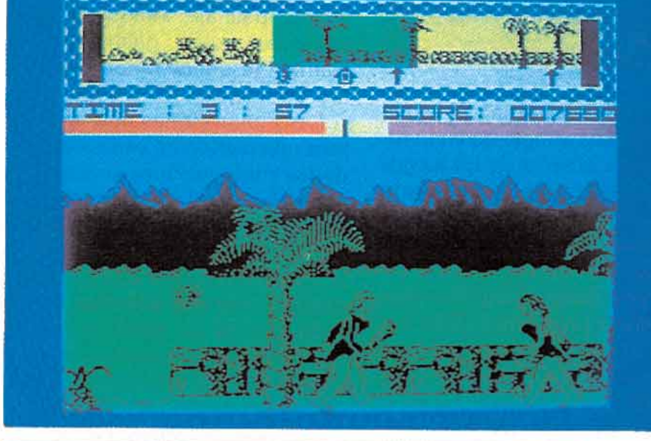
8/10



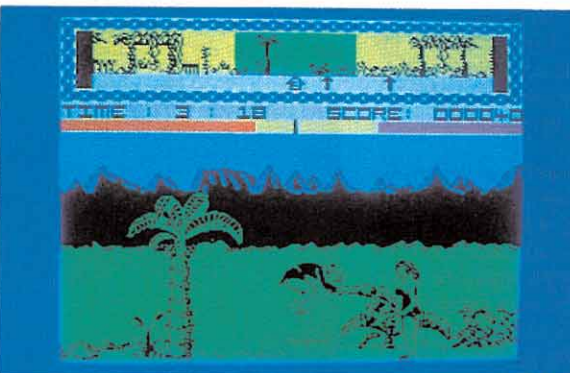
THE LEGEND OF THE AMAZON WOMAN

Spectrum
Silvertime

Si cogemos el argumento de Fighting Warrior, los movimientos del protagonista de Dun Darach, y cambiamos el desierto por la selva, las pirámides por enormes árboles y a Cu Chu Lain por una bella amazona, obtenemos, con un ligero margen de error, este The legend of the amazon woman.









Sin embargo, y a pesar de esta escasa originalidad, este programa ha sabido combinar correctamente los elementos adecuados para realizar un juego entretenido y ameno.

El tema consiste en hacer que una joven y bella amazona, armada con un recio garrote, vaya derrotando en su camino el mayor número posible de enemigos que se le vayan presentando. Para ello, dispone de su fuerza casi masculina para asestar potentes garrotazos y de una habilidad felina para esquivar los de sus adversarios.

El camino por recorrer es largo y muchos serán los peligros que se le vayan apareciendo, pues además, también tendrá que preocuparse de que flechas o plantas venenosas, no vayan minando poco a poco sus valiosas energías.

En cuanto a los aspectos gráficos, Amazon Woman es un programa bastante cuidado ya que, a pesar de que tan sólo utiliza tres colores, el resultado es más que aceptable y, precisamente por esta misma circunstancia de no emplear demasiado colorido, el diseño de los decorados así como de los propios personajes, está realizado con bastante precisión y lujo de detalles.

Otra característica destacable es el vistoso movimiento de los protagonistas, el cual, sin llegar a ofrecer demasiadas posibilidades para realizar los golpes, le imprime al juego un aire muy particular y personal.

En resumen, podríamos acabar como empezamos: un juego que ha sabido tomar las virtudes de algunos programas diferentes y que ha conseguido crear algo vistoso y agradable.

7/10

La ofensiva hitleriana

THE BULGE



Spectrum

Lothlorien

Los war-games cada día se están poniendo más de moda, y las casas de software, plenamente conscientes de este hecho, están lanzando al mercado un notable número de este tipo de programas.



Lothlorien es una de las casas más prestigiosas en lo referente al tema de los juegos de guerra, que ha alcanzado esta merecida fama gracias al apoyo que sus numerosos títulos le ofrecen.

The Bulge es uno de estos nuevos programas. Esta vez se nos traslada a la histórica fecha del 16 de diciembre, a aquel frío y nevado día en el que las tropas de Hitler lanzaron una desesperada ofensiva, The Bulge, contra las bases de reserva aliadas situadas en las proximidades de Antwerp, en pleno territorio holandés.

Básicamente, el desarrollo de este juego es prácticamente idéntico al de cualquier otro war-game, es decir, con sus fases de estrategia, de combate, etc..., pero presenta alguna particularidad en lo referente a los gráficos, los cuales están realizados de una manera bastante distinta a lo que estamos acostumbrados a ver, e incluso ofrece la posibilidad de cambiar los colores tanto del fondo como de las tropas, lo que en cierto modo, hace que en algunas ocasiones parezca que se trata de un juego distinto.

Por lo demás, The Bulge es un programa correctamente realizado y que resultará agradable para los adictos a los war-games.

7/10

WINTER GAMES



Spectrum

Epix

Hace dos meses hablábamos de un juego al que calificábamos de maravilloso. Ahora, para regocijo de los usuarios de Spectrum, se ha puesto a la venta la versión de este programa para esta máquina.

Vamos a asistir, en la localidad de Alberta (en Canadá), a los juegos de invierno, pero no vamos ha hacerlo como simples espectadores, sino que podremos competir y medir nuestras fuerzas con los mejores atletas del mundo.

La competición se desarrollará sobre un total de siete pruebas y podrán competir de uno a cuatro jugadores, según nuestra elección. Los eventos deportivos son: salto de esquí, bosbseled, esquí, patinaje artístico, esquí acrobático, patinaje estilo libre, velocidad sobre patines y biathlon (esquí de fondo con tiro de rifle).

Las puntuaciones que vamos obteniendo en cada una de las competiciones se van acumulando así como los récords, pero a diferencia de la versión de Commodore, sólo son acumulativos los de las pruebas correspondientes a cada una de las caras de la cinta (hay tres en una y cuatro en otra). Lo mejor es anotar la puntuación una vez jugadas todas las pruebas de la primera cara y sumarlas al final con las de la segunda.

Por lo demás, existen muy pocas variaciones con la versión que ya comentamos anteriormente y hay que hacer hincapié, además, que teniendo en cuenta las posibilidades gráficas de uno y otro ordenador, se ha realizado un buen trabajo capaz de conformar a cualquiera y lo que es mucho más importante, un juego bueno, entretenido y altamente adictivo, lo que en los tiempos que corren está algo más que bien.

Como bien dicen las instrucciones recuerde el refrán de los griegos: Citius, Altius y Fortius (Más rápido, más alto y más fuerte).

8/10



RAMBO

Amstrad

Ocean

Este programa es, sin duda, uno de los más controvertidos de los que han hecho aparición en el mercado en los últimos meses. Antes de ser comercializado ya había despertado el suficiente interés como para suponer que iba a alcanzar los



ASI TRABAJA EL QL HECHO PARA NOSOTROS







QL QUILL. TRATAMIENTO DE TEXTOS

QL Quill muestra en pantalla exactamente cómo aparecerá su escrito cuando esté impreso. Olvídese de pesadas memorizaciones de comandos. Con QL Quill tiene siempre todo lo necesario en pantalla. Escriba en negrita, corte, una, fije tabuladores, márgenes, sobreescriba... después de todo esto su QL le dirá, además, cuántas palabras ha escrito.

QL ARCHIVE. BASE DE DATOS

Organizar su agenda o poner al día su fichero se convierte en un trabajo agradable. QL Archive resuelve rápidamente su problema con un sistema de archivo de gran facilidad de uso, usando un lenguaje aún más sencillo que el BASIC.

Con un mínimo de práctica puede crear desde un simple directorio a una extensa base de datos. Podrá determinar relaciones, extraer datos, reorganizarlos, hacer cálculos estadísticos y contables.

Con QL Archive podrá crear un formato personalizado para sus informes.







QL ABACUS. HOJA ELECTRONICA DE CALCULO

Este programa ha superado con mucho las tradicionales hojas de cálculo de otros ordenadores. Con QL Abacus escriba simplemente "costes de personal", o "personal", o "pers" para encontrar esa celdilla. QL Abacus también le ayuda a decidir lo que hay que hacer mediante diferentes sugerencias, dentro de una amplia gama de posibilidades. Podrá, además, crear hojas electrónicas de cálculo con más de 6.000 celdas individuales.

Podrá mostrar ventanas múltiples, variar la distancia entre columnas...

QL EASEL. GRAFICOS

Olvídese de construir tablas de valores o enfrentarse con situaciones dudosas antes de ver algún resultado. Con QL EASEL podrá desde el principio crear gráficos. Inmediatamente creará diagramas de barras, filas, líneas rellenas, sectores, barras sobrepuestas...

Todo ello simplemente pulsando una tecla.

Introduzca textos donde quiera. Dentro o cerca de su diagrama. Más aún, mueva el texto por la pantalla para ver dónde queda mejor... en el color que prefiera.



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

investronica

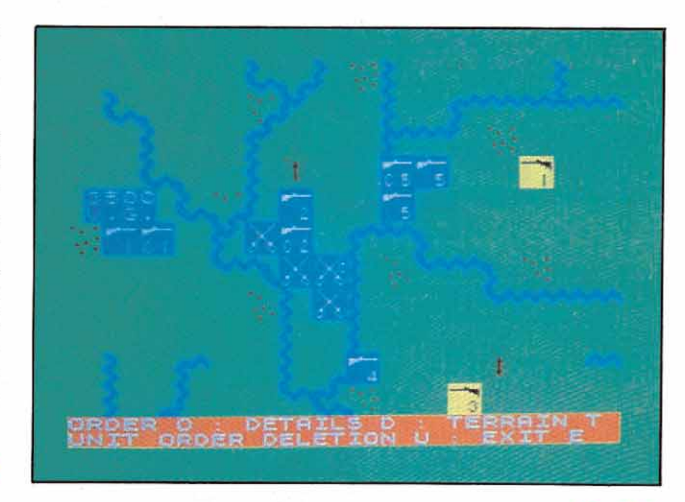
Tomás Bretón, 60. Telf. (91) 467 82 10. Telex 23399 IYCO E. 28045 Madrid
Camp. 80. Telf. (93) 211 26 58-211 27 54. 08022 Barcelona

primeros puestos en las listas de éxitos.

Sin embargo, aunque esto ha sido así, pues actualmente está entre los tres primeros puestos de todas las listas inglesas, hay una gran diversidad de opiniones en lo referente a su calidad. Esto lo hemos podido comprobar por nosotros mismos por el número de cartas y llamadas que hemos recibido en nuestra redacción en las cuales los lectores demostraban su deseo de manifestarse sobre el tema, que si es un programa excelente, que si es muy malo, que si Comando es mucho mejor, que si no se puede comparar a éste con Comando...

En definitiva, y a pesar de estas discusiones, Rambo es un programa que ha despertado el interés de muchos, por lo que creemos conveniente el incluirlo en nuestra sección de Patas arriba para que los usuarios de Amstrad tengan la posibilidad de disfrutar aún más con las aventuras de este duro e invencible Rambo.

7/10



7/10

Contra el Imperio austro-ruso

AUSTERLITZ

Spectrum
Warmaster

Nos encontramos a 2 de diciembre de 1805. El emperador de Francia, Napoleón Bonaparte, se enfrenta cara a cara con las tropas de otras dos potencias europeas comandadas por el zar Alejandro de Rusia y por el emperador Francisco de Austria.

En Austerlitz deberemos asumir el papel de Napoleón, y representar su papel en la batalla al mando de su ejército francés, en el cual se incluyen seis comandantes con voluntad propia.

El ordenador lleva las tropas austro-rusas, siendo nuestro principal objetivo el de conseguir la victoria sobre los aliados con el fin de romper la Tercera Coalición antes de que Prusia decida unirse a ellos.

Lo más destacado de este war-game es la introducción de esos seis comandantes independientes, lo cual consigue imprimirle mayor realismo y emoción a la batalla, ya que siempre tendremos que estar atentos de que éstos sepan aprovechar correctamente sus propias iniciativas, pues éstas no serán siempre todo lo productivas que podríamos desear.



En cuanto al resto del desarrollo de juego, cabe destacar el gran equilibrio de fuerzas existentes entre uno y otro bando, para lo cual se ha tenido incluso que modificar las circunstancias reales que tuvieron lugar durante el desarrollo de la batalla, ya que las fuerzas napoleónicas eran notablemente superiores a las aliadas, por lo que se le ha añadido una cantidad extra de moral al ejército austro-ruso con el fin de hacer un juego más emocionante.

Por lo demás, este Austerlitz posee todos los ingredientes necesarios para hacer de él un war-game aceptable y entretenido.

PING PONG

Spectrum
Imagine

El mes pasado hablábamos del PING PONG de Amstrad y según parece, los ingleses no han tardado mucho en decidirse a sacar la versión para Spectrum que, en líneas generales, es bastante similar en todos los sentidos a la primera.

La única variación apreciable está en el lugar donde se desarrolla el partido que es algo distinto en lo que se refiere a la perspectiva y a la situación de la mesa y el público.

El movimiento es también igual y la mecánica de funcionamiento no difiere gran cosa.

Una vez más, Imagine se nos muestra como una compañía experta en temas deportivos aunque ya empiezan a aparecer fuertes competidores en este terreno, los que se han dado cuenta de que el deporte sigue siendo una mina de oro que no cesa de producir beneficios.

8/10





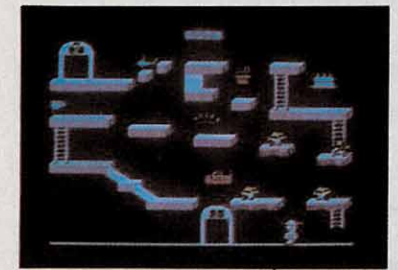
CODIGO SECRETO



BOUNTY BOB

Los SPECIAL CODE que hay que poner para empezar en pantalla diferente de la del principio en «BOUNTY BOB STRIKES BACK» son:

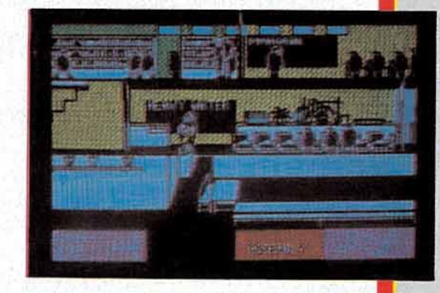
Pantalla 4: IHB
7: LTO
10: MLB
13: DVJ
16: OAQ
19: PHH
22: XNR



BACK TO SKOOL

En las instrucciones pone que para quitarse líneas hay que hacer «algo» con la novia de Eric, pero no dice qué.

Ese algo es dar a la «K» cuando estemos enfrente de ella, de esta forma nos quitamos 1.000 líneas, pero si abusamos nos dará un bofetón.



Nicolás García Galán
Madrid

HOBBIT

¡Hola!, soy un lector de vuestra revista y en uno de los números he visto que había cartas consultando cosas sobre el estupendo programa Hobbit, y os escribo para dar varias pistas a los asiduos a este juego.

Primero, os preguntaron cómo se podía salir de la cárcel amarilla y disteis una salida en la que hay que esperar varios minutos a que Thorin nos abra la puerta desde fuera. Pues bien, hay una manera mucho más corta de salir:

Para salir debes ser transportado a través de la ventana por algún otro personaje. Sólo podemos hacer esto si no llevamos muchos objetos, así que mejor comerse cualquier Food o Runch que transportemos para reducir nuestro peso.

WAIT: Se necesita si no hay ningún otro personaje. Repetir hasta que entre uno.

SAY TO THORIN «CARRY ME»: Gandalf puede hacer lo mismo si Thorin no está presente.

SAY TO THORIN «OPEN WINDOW» o Gandalf: Si la ventana ya estuviera abierta, no contestará.

SAY TO THORIN «WEST»: A través de la ventana, al dark'winding Passage.

A veces al hablarles no contesta a la primera. Repetir la orden. Otras pistas que me parecen interesantes son:

En Rivendell vive Elrond. Si pulsamos Help vemos que alguien no debe leer el mapa.

Ese alguien es Elrond.

SAY TO ELROND «READ MAP»: Es importante que le pidamos a Elrond que lea el mapa. De otro modo los enlaces entre lugares mencionados en el mapa no aparecerán en el juego, y será imposible completar la aventura.

En THE WEST BANK OF A BLACK RIVER hay que cruzar el río. No lo intentéis nadando. Con Help nos avisa de algo. Probar a mirar a lo largo del río, y veréis un objeto salvador. Para cogerlo:

THROW ROPE ACROSS: Hay que llevar la cuerda. Repetirlo hasta engancharlo.

PULL ROPE

CLIMB INTO BOAT: Pasamos a la otra orilla.

CLIMB OUT

A partir de aquí ya no nos sirve Thorin, y aunque no es muy esencial, es muy importante llevar el anillo.

Bueno y ya para terminar quiero unirme a la gente que os pide que prestéis más atención a las aventuras convencionales, como HULK, y felicidades por las secciones Patas Arriba y Código Secreto.

Fco. Miguel Terol
Valencia

SPECTRUM, COMMODORE, AMSTRAD «EL ZORRO»

Lo primero que debes hacer, en vez de coger el pañuelo para obtener más puntos, baja directamente al pozo y aparecerás en una pantalla donde hay unas bolas, la manera de superarlas es bien sencilla: pasa a otra pantalla, en la que hay una especie de ascensores, y tendrás que ir a la pantalla de abajo, coger la planta de contrapeso y volver a subir a la pantalla anterior. En esta pantalla, además de los ascensores hay una bola, tienes que subir hasta ella, tocarla y observarás que va ella sola hasta un ascensor. Tendrás que ponerte con ella y con la planta en tu poder, observarás que a mitad de camino se cambia de ascensor. A partir de ahí lo hace todo ella. Lo único que tienes que hacer es esperar hasta que tu ascensor llegue abajo, entonces te marchas, dejando la planta por donde entrastes y ahora cogerás el pañuelo y obtendrás más puntos. Después de esto irás al cuarto del sofá en donde habrá dos objetos, una llave abajo y una botella arriba, cogerás las llaves, saltarás en medio del sofá y subiendo hacia en 2.° piso de este cuarto, podrás coger una escalera para pasar de pantalla y volverás a la anterior por arriba, de modo que podrás coger la botella. Has de llevarla al bar y dársela al mejicano que está sentado encima de la barra y entonces se echará y saltará sobre él, hasta que te coloques en el 2.° piso de esta pantalla. Después al 3.°.

Donde hay tres puertas esperarás hasta que te salga un soldado por la puerta de la izquierda y empezarás a pelear con él. En vez de matarlo verás cómo cae encima de la lámpara y queda colgado de ella. Tendrás que saltar abajo y meterte por la escalera que ahora queda descubierta, y te encontrarás con un objeto de forma de copa. Cógela. Si no te sale a la primera, vuelve a intentarlo otra vez.

ACLARACION:

Para luchar contra los soldados, además de darle a la espada, muévete contra ellos y no pares hasta que te salga la Z.

Jaime de Leiva Moreno
Oviedo (Asturias)



COCTEL DE TRUCOS

Me dirijo a vosotros para enviaros unos trucos imprescindibles que no he encontrado en ninguna revista, ni instrucciones, para llegar al final del juego «GIFT FROM THE GODS».

1.° Para llegar a la «Sala del Guardián» sin tener que recorrer todo el palacio, cuando llegues a una sala de las formas euclidianas, vete al final de la derecha de la pantalla, pulsa la tecla de volar y después la de la derecha, suelta la tecla de volar y sigue pulsando la «derecha» sin soltarla. Así llegarás a la sala del guardián, pero cuidado con soltar la tecla antes de pasar los árboles porque se bloquea.

Si no apareces directamente en la sala del guardián aparecerás en otro lugar del palacio donde hay una puerta. Entra en ella y realiza la misma operación hasta que llegues allí.

2.° Cuando encuentres un dragón, las calaveras o la calavera del gusano, mátale con las teclas «1» y «a». Cuando esté inmovilizado mátale con las teclas «1» y «derecha» o «izquierda», y el monstruo desaparecerá. Entonces busca una sala de las formas euclidianas y harán desaparecer todas menos la verdadera (si la hay en esa habitación). Hazlo rápido porque hay un tiempo máximo. Si no está en esa sala prueba el truco primero para pasar de una sala a otra.

3.° Según el n.° 9 de MICROMANIA, la montaña de calaveras no se puede pasar. Si haces lo que se dice en el truco 2.° podrás pasarlo sin ningún problema.

Así llegué al final del juego sin vidas infinitas en dos horas y media.

Esperando que sirvan de ayuda estos trucos para los jugadores del GIFT FROM THE GODS me despido de vosotros.

Eduardo Tarilonte
Valladolid

«WORLD SERIES BASKETBALL»



A) Si deseas machacar, haz lo siguiente: Corre hacia la canasta, cuando estés cerca de ella, salta y al estar en el aire, oprime la tecla de correr.

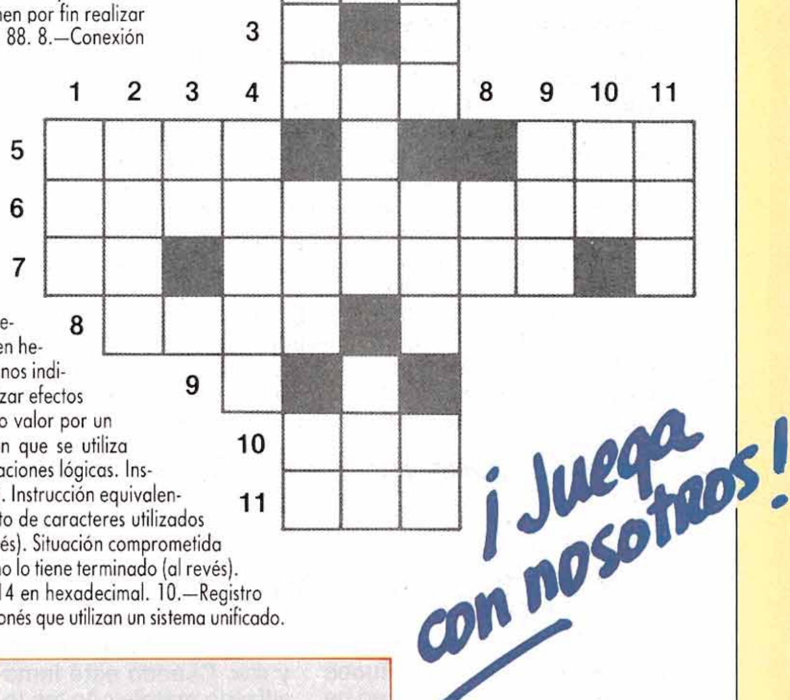
B) Si deseas meter canastas de 3 puntos corre hacia la línea de tres y al estar detrás de ella oprime dos veces la tecla del salt, eso sí, deberás situarte justo enfrente de la canasta.

Carlos Daniel Hernández Gónzalez
Avila

CONCURSO MICRO Manía

HORIZONTALES

1.—Unidad mínima de información. 2.—Nombre de letra que corresponde a un código ASCII. 3.—Letra que corresponde al código ASCII 69. Letra que corresponde al código ASCII 58 en hexadecimal. 4.—Nombre de la función de un ordenador que dice si un pixel es de color de tinta o de papel, sin las vocales. 5.—Compañía española dedicada a la distribución de programas de compañías inglesas. Letra que corresponde al código ASCII 45 en hexadecimal. Comando que permite asignar espacio suficiente en memoria para dimensionar una matriz. 6.—Revista especializada en informática, dedicada al mundo de los ordenadores Sinclair (plural). 7.—Representación gráfica de dos letras cuyos valores ASCII sumados valen 148. Conjunto de instrucciones con un sentido lógico que tienen por fin realizar una tarea específica dentro del programa. Letra que corresponde al código ASCII 88. 8.—Conexión posterior del ordenador que permite la interconexión de distintos periféricos. Letra que corresponde al código ASCII 76. 9.—Letra que corresponde al código ASCII 82. Letra que corresponde al código ASCII 54 en hexadecimal. 10.—Comando del ordenador que nos permite escribir tras él lo que queramos, haciendo que el programa ignore todo lo que pongamos hasta el final de la línea. 11.—Nombre de un conocido ordenador sin la última letra.



VERTICALES

1.—Nombre de letra que corresponde a un código ASCII. 2.—Afluencias de líquido que están presentes en algunos juegos de ordenador y que suelen ser por lo general obstáculos donde frecuentemente damos al traste con nuestra misión. 3.—188 en hexadecimal. Letra que corresponde al código ASCII 76. 4.—Dícese del mensaje que nos indica que existe algún fallo en nuestra programa. 5.—Comando que nos permite realizar efectos sonoros en un Spectrum. Instrucción utilizada para efectuar una salida de un cierto valor por un puerto determinado. Operación lógica (al revés). 6.—Nombre de la instrucción que se utiliza para comparar dos números o dos cadenas y que puede combinarse con las operaciones lógicas. Instrucción que se utiliza después del comando IF para cumplir una condición (al revés). Instrucción equivalente a RETURN que se utiliza en el lenguaje máquina del Z80 (al revés). 7.—Conjunto de caracteres utilizados para expresar un mensaje en la pantalla del ordenador con sentido propio (en inglés). Situación comprometida en la que se encuentra un programador cuando tiene que entregar su programa y no lo tiene terminado (al revés). Modo de interrupción del Z80 (al revés). 8.—Monitor que no es de color. 9.—3514 en hexadecimal. 10.—Registro del Z80 utilizado en el manejo de tablas indexadas. 11.—Ordenadores de origen japonés que utilizan un sistema unificado.

¡Juega con nosotros!

BASES

1 Durante varios meses aparecerá en MICROMANIA un pasatiempo que el lector tendrá que rellenar y solucionar, con temas alusivos al mundo del ordenador.

2 Una vez solucionado, se procederá a cortar, fotocopiar o calcar las respuestas correctas, siendo condición indispensable para poder participar, recortar el cupón que a tal efecto incluimos en esta misma página y adjuntarlo con la solución.

3 Todas las cartas con las soluciones deberán de enviarse a: MICROMANIA (Pasatiempos). La Granja, 39. Polígono Industrial de Alcobendas. Madrid.

4 El plazo de admisión de las respuestas será hasta el día 15 de mayo.

5 Entre todos los acertantes que hayan enviado sus soluciones se efectuará un sorteo en el que habrá 2 ganadores, a los que corresponderá como primer premio una maravillosa motocicleta, y como segundo, un radiocassette.

6 El resultado será publicado en MICROMANIA dos números después al de la convocatoria de este concurso.

Poner en el sobre: MICROMANIA (Pasatiempos). La Granja, 39. P.I. de Alcobendas.

Nombre ....

Apellidos ....

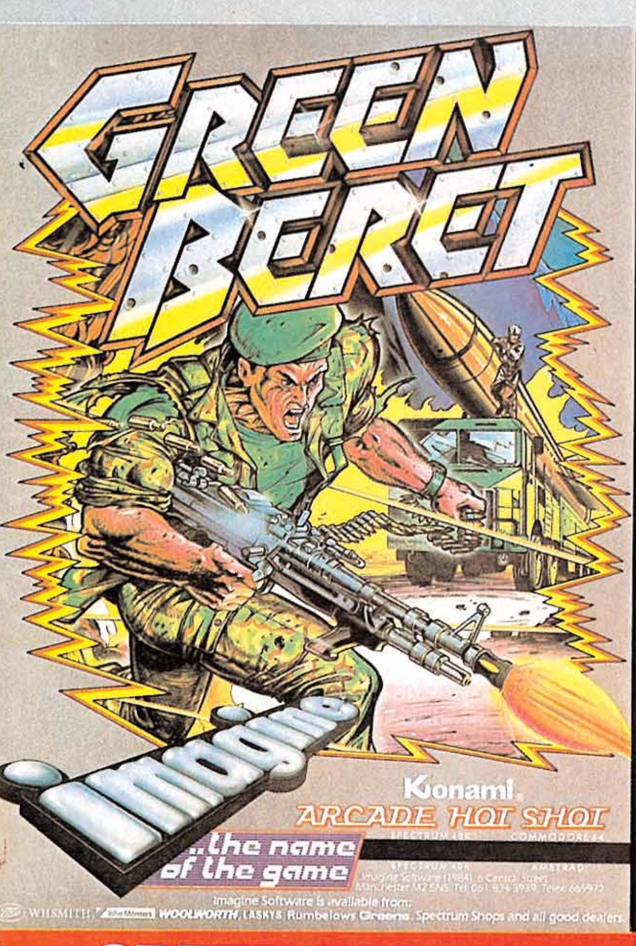
Domicilio ....

Población .... Código Postal ....

ERBEdades

"V"

La serie de ciencia-ficción televisiva invade tu ordenador. La Tierra es visitada por alienígenas de aspecto humano. Si embargo, estos reptiles pronto revelarán su objetivo final... conquistar la Tierra y esclavizar a la raza humana.



GREEN BERET

Green Beret (boina verde), es el programa de mayor acción que hayas visto jamás en un ordenador.
Decir Green Beret es decir un hombre perfectamente entrenado para la lucha. Prepárate...

THE WAY OF THE TIGER

Entra en el mudo de los samurais. Mantén la calma mientras el movimiento y las rutinas de combate te transportan a niveles que nunca pensaste posibles. Experimenta los sorprendentes efectos del "Triple Scroll" mientras intentas mejorar tus técnicas de lucha cuerpo a cuerpo, con espada samurai o con mil posibilidades más.



LA LEYENDA DE LAS AMAZONAS

Un avión se estrella en la jungla. Sólo quedan 2 supervivientes: lady Wilde y su hija que es raptada por las Amazonas, una raza de mujeres míticas que quieren conservar su cultura a toda costa y que no admiten la presencia de extraños en su territorio.



PING PONG
ERBE
Imagine
Konami
PING-PONG
La gran sorpresa. Gráficos increíbles, movimiento super-rápido, podrás efectuar las mismas jugadas que si tuvieras la paleta en tu mano.
Botes, rebotes, efectos, dejadas, saques, cortadas, mates... todo es posible con esta maravilla llamada "Ping-Pong".
PENTAGRAM
El juego sorpresa de Ultimate que debes descubrir tú mismo.
... La continuación de "Saber Wulf".
SIVO PARA ESPAÑA
OFTWARE
GRACIA, 17 -
MADRID,
447 34 10
BARCELONA,
RAL, N.º 10.
432 07 31
MOVIE
Imagine
ERBE
MOVIE
La crítica española ha dicho de este juego: "Todos los días no tenemos la oportunidad de disfrutar en nuestro ordenador de un programa como éste. "Movie" es un juego que, tanto por sus gráficos como por su gran originalidad, está llamado a ocupar el lugar de una auténtica estrella." No hace falta decir más.

AMSTRAD CPC 464 Y CPC 664

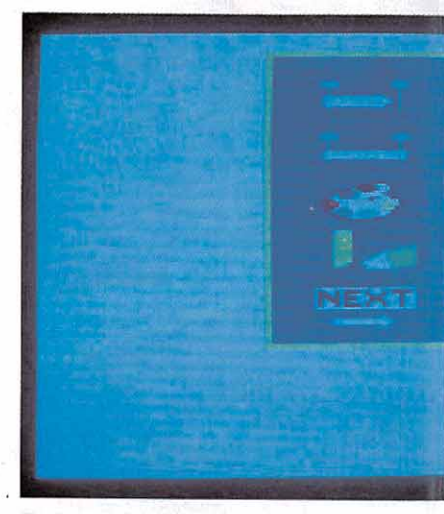
LAPIZ OPTICO "GRAPHICS LIGHPEN DK'TRONICS"

Pedro PEREZ

Si deseamos crear un dibujo, ya sea para usarlo como pantalla de presentación en nuestros programas, para realizar un diseño o para utilizarlo dentro de un juego, encontraremos en el mercado un surtido número de programas de dibujo que van desde los que no necesitan ningún aparato para su funcionamiento, hasta los complicados sistemas de trabajo, como es el caso del Mouse (ratón) y el Lápiz óptico.



Ampliación de distintas formas de gráficos.



El funcionamiento del programa se iconos.

En esta ocasión, vamos a comentar un lápiz óptico de los existentes en el mercado nacional, intentando describir sus principales características, tanto las buenas como las malas.

Para empezar, lo primero que hay que hacer es una descripción de lo que llamamos lápiz óptico, pues aunque mucha gente ha oído hablar de aparatos de este tipo, hay quien aún no conoce realmente su funcionamiento. Pues bien, este aparato conectado al bus de expansión trasero del ordenador nos permite trabajar con el monitor en lugar del teclado, consiguiendo con ello dar una mayor rapidez a nuestras instrucciones, sin necesidad de tener que teclearlas.

El conjunto, llamado GRAPHICS LIGHPEN, consta de tres componentes, que se dividen en Hardware (o lo que podemos llamar la parte electrónica del aparato) con el interface y el lápiz, el Software (programa grabado en la cinta), y un manual de instrucciones (apoyo para aprender el manejo del equipo).

Lo más práctico del equipo es el programa en cinta, ya que no tiene ningún desperdicio se mire por donde se mire, encontrando en él más de una opción que otros programas no incorporan, como la ampliación y reducción de zonas de pantalla. El funcionamiento del programa se realiza a través de iconos, tal como viene siendo habitual últimamente en los programas de utilidad. Para explicar cada una de sus opciones vamos a comentarlas por separado, y en grupos de menús tal como los trata el programa.

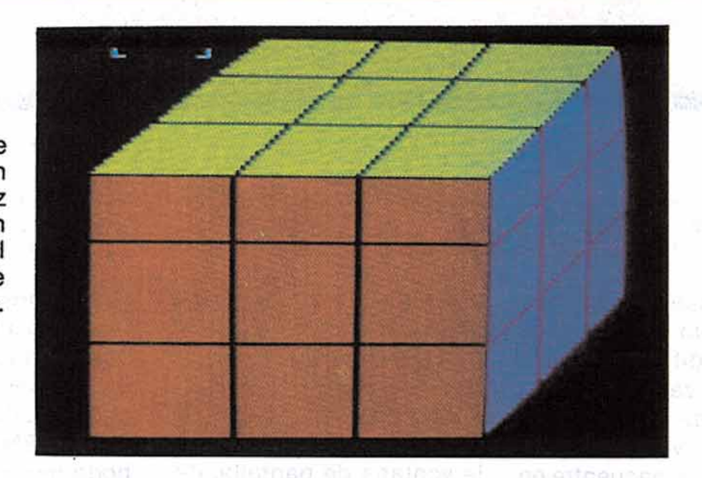
LOS MENUS

En el primer menú encontraremos las diferentes posibilidades de almacenamiento de pantallas que nos permiten grabar y cargar tanto en cinta como en disco. Los iconos representativos de estas opciones son un monitor con una flecha hacia un cassette o un disco.

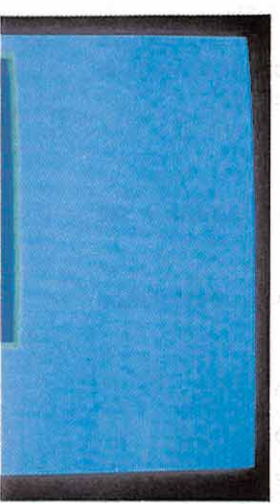
El siguiente menú nos permite limpiar la pantalla como si utilizásemos el comando CLS, y posicionar el cursor en el punto donde deseamos empezar a dibujar. Los iconos representan una diana y un icono con las letras CLS.

Las opciones de dibujo en pantalla directamente son: Fill (relleno de figuras), cambio de color y elección de tipo de trazo a utilizar. Todas ellas las encontraremos agrupadas dentro del mismo menú. Para representar estas opciones el programa utiliza la figura de un monitor y un lápiz. El lápiz, representa el dibujo directo, es decir, el grifo llenando un recipiente será el Fill, la paleta de pintor nos permite elegir entre un menú de diez colores que son los que podemos utilizar, y por último, para la elección del trazo y el spray encontraremos un lápiz realizando un trazo.

Además de algunas opciones indicadas en el anterior menú (elección del trazo y cambio de color), tenemos la posibilidad de realizar distintos tipos de DRAW, en dos formas diferentes, uno



Ejemplo de utilización del lápiz óptico con un dibujo del cubo de Rubik.



realiza a través de



La paleta del pintor nos permite elegir entre un menú de diez colores.

para series de draw en forma de cadena y otro, en forma elástica. La opción de draw en cadena trabaja de un modo un tanto particular, ya que para hacer una línea, marcamos dos puntos y automáticamente, al trazar el último punto, la línea aparecerá en pantalla uniéndolos entre sí. Esto sólo ocurrirá la primera vez, ya que las siguientes no podremos marcar dos puntos sino que tendremos que utilizar el último marcado anteriormente y sólo poner el nuevo. La utilización de la forma elástica, nos permite realizar una línea, pero a la vez que vamos desplazando el puntero por la pantalla, ésta irá apareciendo y desapareciendo y no se fijará en pantalla hasta que nosotros se lo indiquemos.

El último menú es el más amplio, el que mayores novedades incorpora. Las dos más simples de las cinco opciones son las de realización de figuras (círculos y cuadriláteros).

Entre las opciones más destacables encontramos una muy interesante que nos permite escribir un texto en cualquier lugar de la pantalla y posicionarlo, una vez determinada dicha operación, en el lugar de la pantalla que más convenga. Esto permite desplazarlo tanto de izquierda a derecha como de arriba a abajo.

También podemos elegir la opción representada por una libreta, de este modo nos introduciremos dentro de un nuevo menú, donde se puede elegir entre tres opciones: la primera de ellas amplía una zona de pantalla en ocho veces el tamaño natural, ofreciendo un mayor detalle del dibujo. Con la segunda opción podemos utilizar la pantalla como un pequeño archivo y guardar o desarrollar en él una figura en modo ampliado; la última opción, nos permitirá realizar una copia de lo que tengamos en ese momento en el archivo, en una zona de la pantalla, tantas veces como lo deseemos.

El mayor logro de este programa es la posibilidad de realizar ampliaciones y reducciones de secciones de la pantalla en cuatro tamaños diferentes.

El manual destaca por su claridad. Todas las utilizadas disponibles por el programa y el lápiz, están explicadas de forma extensa en él, agilizando así un aprendizaje sencillo. Dentro del manual encontramos unos programas que nos permiten utilizar las pantallas realizadas por el aparato en nuestros propios programas, además de otros con los que podemos hacer copias a través de distintos tipos de impresoras ya sea EPSON, AMSTRAD o cualquiera de los modelos CENTRONICS. También hay rutinas para utilizar dentro de nuestros propios programas, tanto en Basic como en código máquina.

El programa nos permite, de manera fácil y clara, hacer una copia de seguridad, cosa poco habitual. Así podremos prescindir del lento soporte que es la cinta de cassette e incorporar el programa al rápido y seguro disco. Al cargar el programa desde cinta, éste nos permitirá elegir las opciones de utilización de disco, cosa a tener en cuenta si deseamos usar este soporte.

VENTAJAS E INCONVENIENTES

Quizá lo que más destaque de este conjunto es el software y el manual, ya que el lápiz óptico, lejos de facilitar el trabajo, lo complica en ocasiones por serios problemas de manejo. Como sugerencia diremos que hubiera sido preferible no haber realizado un software de tanta calidad y haber realizado un mejor interface y lápiz óptico.

El diseño del interface es perfecto para conectarlo al modelo CPC 464, ya que se acopla perfectamente a la línea trasera de éste y además, incorpora una salida para poder conectar a éste algún periférico más, como por ejemplo, el disco. En cambio, si lo conectamos en el modelo 664 notaremos que éste se desplaza hacia arriba por la parte trasera, con lo que el teclado toma una inclinación excesiva. Precisamente en la adaptación del interface al ordenador, puede hallarse la incompatibilidad con el 6128 ya que en el bus de expansión de este ordenador no es posible su instalación, por cuestión de tamaño.

Otra de las ventajas que incorpora el programa es la posibilidad de utilizar el teclado y olvidarse del lápiz óptico, utilizando para ello el teclado numérico, las teclas de los cursores, Enter, delete y espacio; así evitaremos el tener que estar persiguiendo por la pantalla el cursor con el lápiz.

A TODA

RUTINA PARA VISUALIZAR GRAFICOS DE PANTALLA

La rutina que os presentamos en este número os permitirá visualizar en pantalla todos los gráficos que se encuentren en memoria en ese momento.

Así pues, si cargáis cualquier juego comercial, y seguidamente ejecutáis el programa que se encuentra listado a continuación, podréis ver con todo detalle cada uno de los diferentes gráficos que utiliza dicho juego.

A partir de este momento podremos ver en pantalla todo lo que se encuentre en memoria.

Para poder observar las diferentes direcciones de memoria utilizaremos las teclas de cursor. Cada una de estas direcciones se nos mostrará en la parte inferior de la pantalla.

Para ampliar o disminuir la ventana de pantalla, deberemos pulsar la tecla '0', y a continuación, con las teclas cursoras, modificaremos a nuestro gusto la altura y anchura de la ventana. Cuando hayamos conseguido las dimensiones requeridas, deberemos pulsar la tecla ENTER, y de nuevo podremos observar los gráficos que se encuentran en memoria con las dimensiones adecuadas.

INSTRUCCIONES PARA UTILIZAR LA RUTINA DEL SPECTRUM

1. Cargar el cargador universal de código máquina.
2. Elegir la opción INPUT del cargador.
3. Teclear el listado para Spectrum.
4. Una vez terminado de teclear, realizar un DUMP a la dirección 60000.
5. Para grabarlo, indicar como dirección la 60000 y 390 como número de bytes.
6. Si deseamos probar el funcionamiento utilizaremos RANDOMIZE USR 60000.

```
 1  3E2832D1EB3E0A32D2EB 1163
 2  21C05D2223EBCDDAEB3E 1342
 3  F7DBFEE6102003CD18EB 1465
 4  3EEFDBFEE6102003CDFC 1512
 5  EA3EEFDBFEE6082003CD 1486
 6  EEEA3EEFDBFEE6042003 1515
 7  CD0DEB3EEFDBFEE60120 1490
 8  03CD60EB18C4210040ED 1093
 9  5B23EB3AD1EB4F7CE607 1303
10  FE0728032418197CEE07 758
11  677DE6E0FEE028067DC6 1529
12  206F18087DEEE06F7CC6 1195
13  0867E53AD2EB471A7713 1078
14  2310FAE10D79FE002839 1011
15  18C92A23EB1114001922 633
16  23EBCDACEAC92A23EB11 1411
17  1400373FED522223EBCD 966
18  ACEAC92A23EB232223EB 1258
19  CDACEAC92A23EB2B2223 1236
20  EBCDACEAC900003E02CD 1316
21  01163E16D73E15D73E00 682
22  D72A23EBCD3AEBC97CCD 1555
23  43EB7DCD43EBC9F5E6F0 1850
24  CB3FCB3FCB3FCB3FCD54 1353
25  EBF1E60FC630FE3A3802 1337
26  C607E5D7E1C93EF7DBFE 1857
27  E6102003CDB5EB3EEFDB 1422
28  FEE6102003CDA6EB3EEF 1442
29  DBFEE6082003CD97EB3E 1399
30  EFDBFEE6042003CDC3EB 1616
31  3EBFDBFEE6012001C918 1215
32  C93AD1EBC608FEA0C832 1573
33  D1EBCDD3EBC93AD1EBD6 2012
34  08FE08C832D1EBCDD3EB 1615
35  C93AD2EB3DFE00C832D2 1479
36  EBCDD3EBC93AD2EB3CFE 1904
37  1EC832D2EBCDD3EBC900 1577
38  00CD6B0DCDACEAC90188 1274
39  130B78B120FBC9000000 811
```

```
10          ORG   60000
20          LD    A,40
30          LD    (ALTO),A
40          LD    A,10
50          LD    (ANCHO),A
60          LD    HL,24000
70          LD    (DIRMEM),HL
80  *D+
90  *L+
100 TEC     CALL  PAUSA
110         LD    A,#F7
120 *L-
130         IN    A,(#FE)
140         AND   16
150         JR    NZ,NOT1
160         CALL  DER
170 NOT1    LD    A,#EF
180         IN    A,(#FE)
190         AND   16
200         JR    NZ,NOT2
210         CALL  DOWN
220 NOT2    LD    A,#EF
230         IN    A,(#FE)
240         AND   8
250         JR    NZ,NOT3
260         CALL  UP
270 NOT3    LD    A,#EF
280         IN    A,(#FE)
290         AND   4
300         JR    NZ,NOT4
310         CALL  IZQ
320 NOT4    LD    A,#EF
330         IN    A,(#FE)
340         AND   1
350         JR    NZ,NOT5
360         CALL  GRADUA
370 NOT5    JR    TEC
380 PINTA   LD    HL,16384
390         LD    DE,(DIRMEM)
400         LD    A,(ALTO)
410         LD    C,A
420 VUELV   LD    A,H
430         AND   7
440         CP    7
450         JR    Z,PAS1
460         INC   H
470         JR    PINT
480 PAS1    LD    A,H
490         XOR   7
500         LD    H,A
510         LD    A,L
520         AND   #E0
530         CP    #E0
540         JR    Z,PAS2
550         LD    A,L
```




```
560          ADD  A,#20
570          LD   L,A
580          JR   PINT
590 PAS2     LD   A,L
600          XOR  #E0
610          LD   L,A
620          LD   A,H
630          ADD  A,8
640          LD   H,A
650 PINT     PUSH HL
660          LD   A,(ANCHO)
670          LD   B,A
680 C_BUC    LD   A,(DE)
690          LD   (HL),A
700          INC  DE
710          INC  HL
720          DJNZ C_BUC
730          POP  HL
740          DEC  C
750          LD   A,C
760          CP   0
770          JR   Z,PINDIR
780          JR   VUELV
790 UP       LD   HL,(DIRMEM)
800          LD   DE,20
810          ADD  HL,DE
820          LD   (DIRMEM),HL
830          CALL PINTA
840          RET
850 DOWN     LD   HL,(DIRMEM)
860          LD   DE,20
870          SCF
880          CCF
890          SBC  HL,DE
900          LD   (DIRMEM),HL
910          CALL PINTA
920          RET
930 IZQ      LD   HL,(DIRMEM)
940          INC  HL
950          LD   (DIRMEM),HL
960          CALL PINTA
970          RET
980 DER      LD   HL,(DIRMEM)
990          DEC  HL
000          LD   (DIRMEM),HL
1010         CALL PINTA
1020         RET
1030 DIRMEM  DEFS 2
1040 PINDIR  LD   A,2
1050         CALL #1601
1060         LD   A,22
1070         RST  16
1080         LD   A,21
1090         RST  16
1100         LD   A,0
1110         RST  16
1120         LD   HL,(DIRMEM)
1130         CALL HEXA
1140         RET
1150 HEXA    LD   A,H
1160         CALL PRHEX
1170         LD   A,L
1180         CALL PRHEX
1190         RET
1200 PRHEX   PUSH AF
1210         AND  #F0
1220         SRL  A
1230         SRL  A
1240         SRL  A
1250         SRL  A
1260         CALL VHEX
1270         POP  AF
1280         AND  #F
1290 VHEX    ADD  A,"0"
1300         CP   ":"
1310         JR   C,NOSUM
1320         ADD  A,7
1330 NOSUM   PUSH HL
1340         RST  16
1350         POP  HL
1360         RET
1370 GRADUA  LD   A,#F7
1380         IN   A,(#FE)
1390         AND  16
1400         JR   NZ,NOTE1
1410         CALL LEFT
1420 NOTE1   LD   A,#EF
1430         IN   A,(#FE)
1440         AND  16
1450         JR   NZ,NOTE2
1460         CALL ABAJ
1470 NOTE2   LD   A,#EF
1480         IN   A,(#FE)
1490         AND  8
1500         JR   NZ,NOTE3
1510         CALL ARRI
1520 NOTE3   LD   A,#EF
1530         IN   A,(#FE)
1540         AND  4
1550         JR   NZ,NOTE4
1560         CALL RIGHT
1570 NOTE4   LD   A,#BF
1580         IN   A,(#FE)
1590         AND  1
1600         JR   NZ,NOTE5
1610         RET
1620 NOTE5   JR   GRADUA
1630 ARRI    LD   A,(ALTO)
1640         ADD  A,8
1650         CP   160
1660         RET  Z
1670         LD   (ALTO),A
1680         CALL REPON
1690         RET
1700 ABAJ    LD   A,(ALTO)
1710         SUB  8
1720         CP   8
1730         RET  Z
1740         LD   (ALTO),A
1750         CALL REPON
1760         RET
1770 LEFT    LD   A,(ANCHO)
1780         DEC  A
1790         CP   0
1800         RET  Z
1810         LD   (ANCHO),A
1820         CALL REPON
1830         RET
1840 RIGHT   LD   A,(ANCHO)
1850         INC  A
1860         CP   30
1870         RET  Z
1880         LD   (ANCHO),A
1890         CALL REPON
1900         RET
1910 ALTO    DEFS 1
1920 ANCHO   DEFS 1
1930 REPON   CALL #D6B
1940         CALL PINTA
1950         RET
1960 PAUSA   LD   BC,5000
1970 PAUS    DEC  BC
1980         LD   A,B
1990         OR   C
2000         JR   NZ,PAUS
2010         RET
```

INSTRUCCIONES PARA UTILIZAR LA RUTINA DEL AMSTRAD

1. Cargar el cargador universal de código máquina.
2. Introducir la dirección 45960 como dirección inicial.
3. Elegir la opción INPUT del cargador.
4. Teclear el listado para Amstrad.
5. Para salvar el programa una vez tecleados todos los datos, pulsar ENTER y elegir la opción SAVE, para salvar el código objeto.
6. Si deseamos probar el funcionamiento utilizaremos CALL &A000.

```
01  3E28328BA13E0A328CA1   36B     03  42CD1EBBC03E09CD1EBB   495
02  21000022E9A0CD18BB3E   3AA     04  2803CD1EA13E00CD1EBB   39B
```

05	2803CDB4A03E02CD1EBB	432	24	78A0C90000211801CD75	35D
06	2803CDC2A03E08CD1EBB	446	25	BB2AE9A0CDF8A0C97CCD	6E5
07	2803CDD3A03E01CD1EBB	450	26	01A17DCD01A1C9F5E6F0	622
08	2803CDDEA03E0FCD1EBB	469	27	CB3FCB3FCB3FCB3FCD12	507
09	28073E00CD0EBC181A3E	274	28	A1F1E60FC630FE3A3802	4EF
10	0DCD1EBB28073E01CD0E	2FC	29	C607CD5ABBC9CD18BB3E	556
11	BC180C3E0ECD1EBB28A2	39C	30	12CD1EBBC03E00CD1EBB	45C
12	3E02CD0EBCCD78A01898	46C	31	2803CD51A13E02CD1EBB	3D0
13	210101CD1ABCFD2AE9A0	476	32	2803CD60A13E08CD1EBB	3E5
14	3A8BA14718157CE638FE	472	33	2803CD6FA13E01CD1EBB	3ED
15	3828067CC60867180811	248	34	28D2CD7DA118CD3A8BA1	530
16	50007CEE386719C5E53A	456	35	C608FEC8C8328BA1CD8D	614
17	8CA147FD7E0077FD2323	4A9	36	A1C93A8BA1D608FE08C8	57C
18	10F7E1C110D8CDEBA0C9	6B2	37	328BA1CD8DA1C93A8CA1	589
19	2AE9A01114001922E9A0	39C	38	3DFE00C8328CA1CD8DA1	55D
20	CD78A0C92AE9A0111400	486	39	C93A8CA13CFE50C8328C	540
21	373FED5222E9A0CD78A0	545	40	A1CD8DA1C90000CD14BC	502
22	C92AE9A02322E9A0CD78	58F	41	CD78A0C9000000000000	2AE
23	A0C92AE9A02B22E9A0CD	5BF			

```
10          ORG   #A000
20          LD    A,40
30          LD    (ALTO),A
40          LD    A,10
50          LD    (ANCHO),A
60          LD    HL,0
70          LD    (DIRMEM),HL
80  TECL:   CALL  #BB18
90          LD    A,66
100         CALL  #BB1E
110         RET   NZ
120         LD    A,9
130         CALL  #BB1E
140         JR    Z,NOTE
150         CALL  GRADUA
160 NOTE:   LD    A,0
170         CALL  #BB1E
180         JR    Z,NOTE1
190         CALL  UP
200 NOTE1:  LD    A,2
210         CALL  #BB1E
220         JR    Z,NOTE2
230         CALL  DOWN
240 NOTE2:  LD    A,8
250         CALL  #BB1E
260         JR    Z,NOTE3
270         CALL  IZQ
280 NOTE3:  LD    A,1
290         CALL  #BB1E
300         JR    Z,NOTE4
310         CALL  DER
320 NOTE4:  LD    A,15
330         CALL  #BB1E
340         JR    Z,NOTE5
350         LD    A,0
360         CALL  #BC0E
370         JR    PANTAL
380 NOTE5:  LD    A,13
390         CALL  #BB1E
400         JR    Z,NOTE6
410         LD    A,1
420         CALL  #BC0E
430         JR    PANTAL
440 NOTE6:  LD    A,14
450         CALL  #BB1E
460         JR    Z,TECL
470         LD    A,2
480         CALL  #BC0E
490 PANTAL: CALL  PINTA
500         JR    TECL
510 PINTA:  LD    HL,#0101
520         CALL  #BC1A
530         LD    IY,(DIRMEM)
540         LD    A,(ALTO)
550         LD    B,A
560         JR    PINT
570 P_BUC:  LD    A,H
580         AND   56
590         CP    56
600         JR    Z,P_PAS
610         LD    A,H
620         ADD   A,8
630         LD    H,A
640         JR    PINT
650 P_PAS:  LD    DE,0080
660         LD    A,H
670         XOR   56
680         LD    H,A
690         ADD   HL,DE
700 PINT:   PUSH  BC
710         PUSH  HL
720         LD    A,(ANCHO)
730         LD    B,A
740 P_BUC1: LD    A,(IY+0)
750         LD    (HL),A
760         INC   IY
770         INC   HL
780         DJNZ  P_BUC1
790         POP   HL
800         POP   BC
810         DJNZ  P_BUC
820         CALL  PINDIR
830         RET
840 UP:     LD    HL,(DIRMEM)
850         LD    DE,20
860         ADD   HL,DE
870         LD    (DIRMEM),HL
880         CALL  PINTA
890         RET
900 DOWN:   LD    HL,(DIRMEM)
910         LD    DE,20
920         SCF
930         CCF
940         SBC   HL,DE
950         LD    (DIRMEM),HL
960         CALL  PINTA
970         RET
980 IZQ:    LD    HL,(DIRMEM)
990         INC   HL
000         LD    (DIRMEM),HL
1010        CALL  PINTA
1020        RET
1030 DER:   LD    HL,(DIRMEM)
1040        DEC   HL
1050        LD    (DIRMEM),HL
1060        CALL  PINTA
1070        RET
1080 DIRMEM: DEFS 2
1090 PINDIR: LD   HL,#0118
1100        CALL  #BB75
1110        LD    HL,(DIRMEM)
1120        CALL  HEXA
1130        RET
1140 HEXA:  LD    A,H
1150        CALL  PRHEX
1160        LD    A,L
1170        CALL  PRHEX
1180        RET
1190 PRHEX: PUSH  AF
1200        AND   #F0
1210        SRL   A
1220        SRL   A
1230        SRL   A
1240        SRL   A
1250        CALL  VHEX
1260        POP   AF
1270        AND   #F
1280 VHEX:  ADD   A,"0"
1290        CP    ":"
1300        JR    C,NOSUM
1310        ADD   A,7
1320 NOSUM: CALL  #BB5A
1330        RET
1340 GRADUA: CALL #BB18
1350        LD    A,18
1360        CALL  #BB1E
1370        RET   NZ
1380        LD    A,0
1390        CALL  #BB1E
1400        JR    Z,NOTC
1410        CALL  ARRI
1420 NOTC:  LD    A,2
1430        CALL  #BB1E
1440        JR    Z,NOTC1
1450        CALL  ABAJ
1460 NOTC1: LD    A,8
1470        CALL  #BB1E
1480        JR    Z,NOTC2
1490        CALL  LEFT
1500 NOTC2: LD    A,1
1510        CALL  #BB1E
1520        JR    Z,GRADUA
1530        CALL  RIGHT
1540        JR    GRADUA
1550 ARRI:  LD    A,(ALTO)
1560        ADD   A,8
1570        CP    200
1580        RET   Z
1590        LD    (ALTO),A
1600        CALL  REPON
1610        RET
1620 ABAJ:  LD    A,(ALTO)
1630        SUB   8
1640        CP    8
1650        RET   Z
1660        LD    (ALTO),A
1670        CALL  REPON
1680        RET
1690 LEFT:  LD    A,(ANCHO)
1700        DEC   A
1710        CP    0
1720        RET   Z
1730        LD    (ANCHO),A
1740        CALL  REPON
1750        RET
1760 RIGHT: LD    A,(ANCHO)
1770        INC   A
1780        CP    80
1790        RET   Z
1800        LD    (ANCHO),A
1810        CALL  REPON
1820        RET
1830 ALTO:  DEFS  1
1840 ANCHO: DEFS  1
1850 REPON: CALL  #BC14
1860        CALL  PINTA
1870        RET
```

Arriba y abajo

ESTE MES	ULTIMO MES	MESES PERM.		
1			**MOVIE** *IMAGINE. Spectrum*	Conviértete en el detective más famoso del mundo.
2	↓	5	**SIR FRED** *MADE IN SPAIN. Spectrum, Amstrad*	La aventura más apasionante del más valiente caballero.
3		2	**WINTER GAMES** *EPIX. Commodore*	Nunca hasta hoy fue sede de los juegos de invierno un ordenador
4	↑	4	**COMANDO** *ELITE. Spectrum. Commodore*	Utiliza todos tus reflejos y cumple una misión suicida.
5	↑	3	**THREE WEEKS IN PARADISE** *MICROGEN. Spectrum. Amstrad*	Rescata a Wilma y a Herbert de los caníbales.
6	↓	5	**FAIRLIGHT** *EDGE. Spectrum. Commodore*	Encuentra el libro de la luz, escondido en el castillo misterioso.
7		3	**OLE TORO** *DINAMIC. Spectrum*	Valor, suerte y al toro.
8	↓	5	**SABOTEUR** *DURELL. Spectrum. Commodore*	Espionaje y sabotaje al más alto nivel.
9			**SWEEVO'S WORLD** *GARGOYLE. Spectrum. Amstrad*	Ayuda al robot Sweevo a volver a ser el que era.
10	↑	2	**CAMELOT WARRIORS** *DINAMIC. Spectrum*	Viaja en el tiempo en busca de los objetos perdidos.

En el número 3 de Juegos & Estrategia las tropas de la OTAN y del Pacto de Varsovia luchan encarnizadamente. ¿Podrás vencer a tus enemigos?



OTAN ALERTA

Europa es el campo de batalla y tú diriges las operaciones: divisiones de tierra, buques, submarinos, aviación...
¡Debes frenar el avance incontenible del Pacto de Varsovia!

Disponible para:
SPECTRUM

WAR ZONE

Juega contra tu ordenador y elige tus propias armas: de 15 a 150 piezas, distribuidas en el teatro de operaciones.

Disponible para:
SPECTRUM
AMSTRAD

EUROPA: TEATRO DE OPERACIONES

Octubre de 1985, debes decidirte por el mando de uno de los dos grandes bloques OTAN..., Pacto de Varsovia y dirigir la terrible contienda nuclear. ¡Está en juego la supervivencia de toda la raza humana!

Disponible para:
COMMODORE
AMSTRAD

Versión íntegra en castellano. Incluye pantallas de acción tipo Arcade.





ARHEM
Es Vd. capaz de tomar el relevo del General Montgomery y asumir la estrategia de una batalla que pudo cambiar el curso de la Historia?

RATAS DEL DESIERTO
Se atreve Vd. a dirigir la Campaña del Desierto y derrotar a Rommel antes de lo que lo hizo el General Montgomery en el Alamein?

OTAN ALERTA
Europa es el campo de batalla y tú diriges las operaciones: divisiones de tierra, buques, etc. ¡Debes frenar el avance del Pacto de Varsovia!

HOBBY PRESS
Para gente inquieta

☐ **D**eseo recibir en mi domicilio tres ejemplares de **Juegos & Estrategia al precio especial de 2.255 ptas.** (IVA incluido), lo que me supone adquirir tres y **pagar sólo dos.**
Marco los tres ejemplares que deseo con una cruz.

Spectrum	Amstrad	Commodore
N.º 1 ☐ Arnhem	☐ Arnhem	
N.º 2 ☐ Ratas del Desierto	☐ Ratas del Desierto	
N.º 3 ☐ OTAN Alerta War Zone	☐ Teatro de Europa War Zone	☐ Teatro de Europa

☐ **D**eseo recibir un solo ejemplar de **Juegos & Estrategia** al precio de 1.125 ptas. (IVA incluido).
Marco con una cruz el ejemplar que deseo recibir.

Spectrum	Amstrad	Commodore
N.º 1 ☐ Arnhem	☐ Arnhem	
N.º 2 ☐ Ratas del Desierto	☐ Ratas del Desierto	
N.º 3 ☐ OTAN Alerta War Zone	☐ Teatro de Europa War Zone	☐ Teatro de Europa

NOMBRE ______________________ EDAD ________
DIRECCION ______________________
LOCALIDAD ______________________ PROVINCIA ________
C. POSTAL ________ TELEFONO ________ PROFESION ________

Forma de pago:
☐ Talón bancario a nombre de Hobby Press, S.A.
☐ Giro postal a nombre de Hobby Press, S.A., N.º del giro ________
☐ Tarjeta de crédito: Visa N.º ________ Master Charge N.º ________ American Express N.º ________
Fecha de caducidad de la tarjeta ________ Fecha y firma

Ahora y, sólo hasta el 31 de mayo, te ofrecemos la posibilidad de adquirir los 3 numeros que se han editado hasta el momento de Juegos & Estrategia y pagar sólo 2.

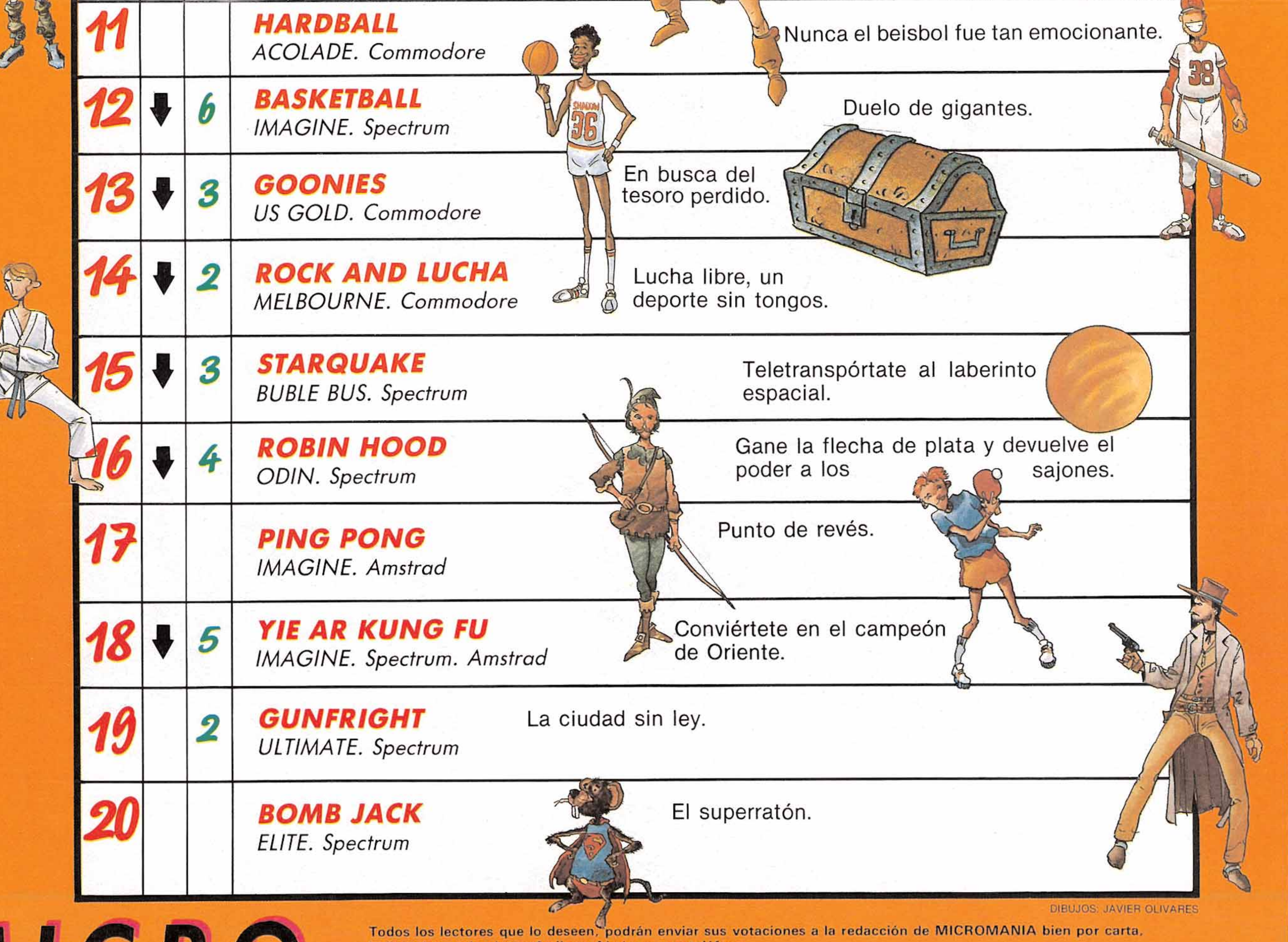
¡Aprovecha esta oportunidad!
¡VIVE LA AVENTURA CON JUEGOS & ESTRATEGIA!





FRANQUEO
POSTAL

HOBBY PRESS, S.A.
Apartado de Correos N.° 232
ALCOBENDAS
(Madrid)



11			**HARDBALL** *ACOLADE. Commodore*	Nunca el beisbol fue tan emocionante.
12	⬇	6	**BASKETBALL** *IMAGINE. Spectrum*	Duelo de gigantes.
13	⬇	3	**GOONIES** *US GOLD. Commodore*	En busca del tesoro perdido.
14	⬇	2	**ROCK AND LUCHA** *MELBOURNE. Commodore*	Lucha libre, un deporte sin tongos.
15	⬇	3	**STARQUAKE** *BUBLE BUS. Spectrum*	Teletranspórtate al laberinto espacial.
16	⬇	4	**ROBIN HOOD** *ODIN. Spectrum*	Gane la flecha de plata y devuelve el poder a los sajones.
17			**PING PONG** *IMAGINE. Amstrad*	Punto de revés.
18	⬇	5	**YIE AR KUNG FU** *IMAGINE. Spectrum. Amstrad*	Conviértete en el campeón de Oriente.
19		2	**GUNFRIGHT** *ULTIMATE. Spectrum*	La ciudad sin ley.
20			**BOMB JACK** *ELITE. Spectrum*	El superratón.

DIBUJOS: JAVIER OLIVARES

MICRO Manía

Todos los lectores que lo deseen, podrán enviar sus votaciones a la redacción de MICROMANIA bien por carta, indicando en el sobre: «Arriba y Abajo» o por teléfono.

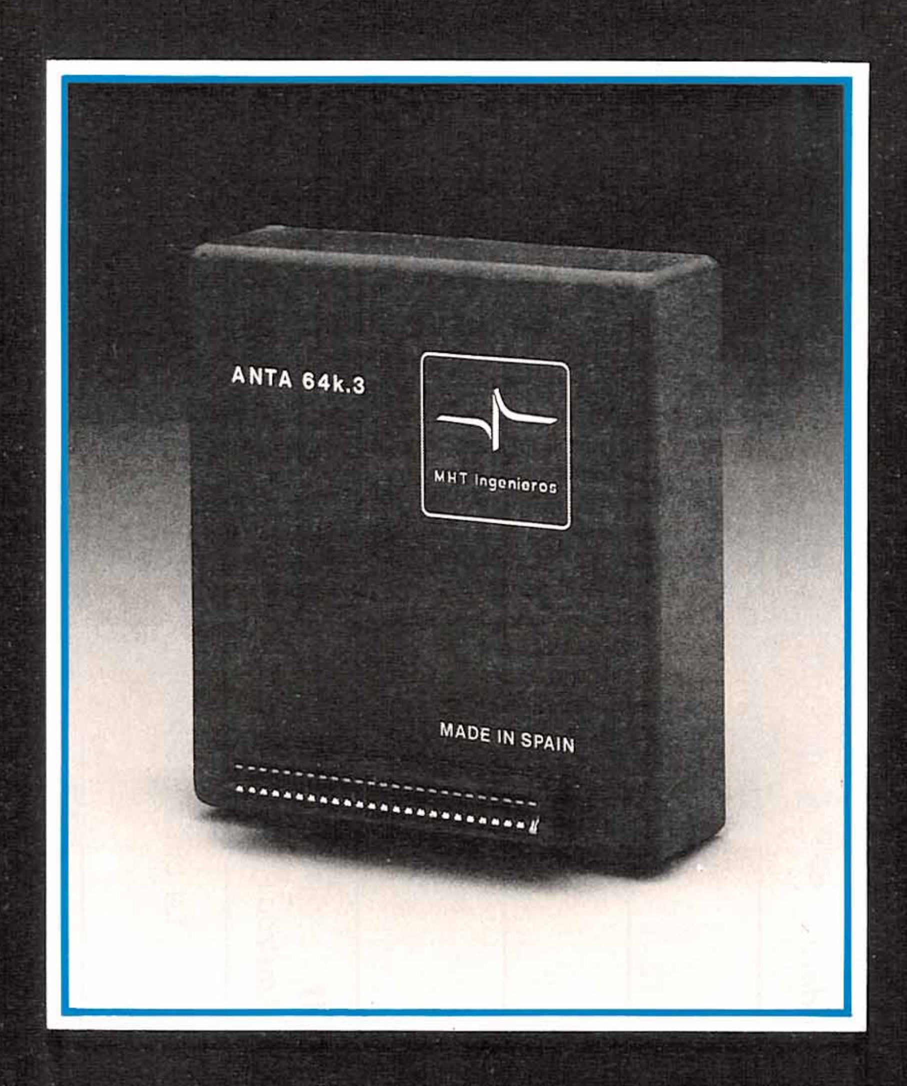
Cada lector podrá votar los que considere los diez mejores juegos en orden de preferencia. En la lista que nos sea enviada a esta redacción, deberá figurar: nombre de programa, compañía que lo ha hecho y el ordenador para que ha sido programado.

Las cartas deben dirigirse a la siguiente dirección: La Granja, s/n. Polig. Ind. Alcobendas (Madrid); los que deseen hacerlo por teléfono, deberán marcar el número (91) 654 32 11.

ANTA 64K.3

Los 64K de memoria que esperaba su Amstrad

*Ampliación de memoria, buffer de impresora y ram disk**



Si tiene un AMSTRAD CPC 464, CPC 664 o CPC 6128 conéctele el ANTA 64K.3 y seleccione la opción que necesite:

64K de Memoria

Para leer y escribir datos, cadenas y bloques de caracteres, así como copiar o trasladar pantallas.

64K de Buffer de Impresora

Permite seguir trabajando con el ordenador mientras la impresora funciona.

64K de Ram Disk/Basic

La memoria simula el funcionamiento de un disco con mejor tiempo de acceso.

Software de manejo contenido en ROM.

MHT ingenieros

DISTRIBUIDO POR LSB, S.A. C/. SANCHEZ PACHECO, 78. 28002 MADRID. TEL. 413 92 68

Le esperamos en nuestros stands 9 y 10 de la 1.ª Feria Amstrad, desde el 23 al 25 de Mayo

AMSTRAD

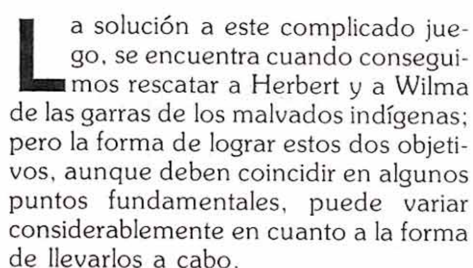
THREE WEEKS IN PARADISE



En el número anterior de nuestra-vuestra revista, presentábamos en esta misma sección, un interesante cargador junto a un suculento artículo con los que desvelábamos todos los secretos de este magnífico programa a los usuarios de Spectrum. En esta ocasión, os toca a vosotros, amantes del Amstrad, la oportunidad de disfrutar a tope con este Three Weeks in Paradise.

La solución a este complicado juego, se encuentra cuando conseguimos rescatar a Herbert y a Wilma de las garras de los malvados indígenas; pero la forma de lograr estos dos objetivos, aunque deben coincidir en algunos puntos fundamentales, puede variar considerablemente en cuanto a la forma de llevarlos a cabo.

En el «Patas Arriba» que dedicamos a la versión de Spectrum, os mostrábamos una de esas posibles maneras de llegar hasta el final, la cual también puede realizarse en el juego de Amstrad. Pero para aquéllos a los que no les guste que se lo den todo hecho, os podemos decir simplemente que para rescatar a Wilma, lo que debemos hacer es conseguir el hacha que se encuentra tirada por la selva y afilarla con la ayuda de una botella llena de aceite, en una de las ruedas del petreomóvil que está aparcado junto a una cabaña de paja. Con este hacha podemos cortar la liana con la que Wilma está amarrada a un enorme árbol, custodiado por un narigudo indígena. Ahora bien, la forma de encontrar estos objetos y de deshaceros del nativo, os lo dejamos a vuestro libre albedrío, (¡qué malos somos!).



En cuanto al desdichado Herbert, que, por cierto, en estos momentos debe de estar ya casi en su punto, solamente podrá ser rescatado si vertimos en la enorme perola en la que se encuentra, el contenido de una concha que previamente hemos llenado de unas mágicas gotas que lentamente van cayendo hacia el fondo del pozo de los deseos. Pero, por supuesto, tampoco basta con coger la conchita y esperar tranquilamente a que ésta se vaya llenando. Nada más lejos de la realidad; para conseguir encontrar la concha tendremos que recurrir a las más enrevesadas artimañas que, por ética profesional, nosotros preferimos no desvelaros. (A no ser que lleguemos a un pequeño acuerdo económico...).

Búeno, ahora en serio y dejando las bromas a un lado, la verdad es que hemos de confesaros que no nos parece oportuno volver a repetir en su totalidad todas las claves que ya aparecieron en el número anterior y que resultarían a todas luces redundante y aburrido para vosotros. Así pues, si os veis en apuros en alguna ocasión, no tenéis más que consultar vuestra revista del mes pasado, donde encontraréis respuesta a todas las posibles dudas que os puedan surgir.

De todas formas, esperamos que sea como fuere, paséis unos ratos muy agradables con este Three Weeks in Paradise, disfrutando de las ventajas que el cargador que os presentamos a continuación, os puede ofrecer.

SOLO PARA TOP SECRET ADICTOS

CARGADOR

```
10 REM *THREE WEEKS IN PARADISE*
20 REM ************************
30 MODE 1:MEMORY &1FFF
40 FOR N=&A500 TO &A522
50 READ A:SUMA=SUMA+A
60 POKE N,A
70 NEXT
80 IF SUMA<>&83A THEN PRINT "ERROR
EN DATAS":END
90 DATA 33,9,165,34,50,32,195
100 DATA 0,32,33,33,52,54,175
110 DATA 35,54,50,35,54,91,35
120 DATA 54,0,62,201,50,104,68
130 DATA 50,17,50,195,3,1,0
140 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";A
$:IF UPPER$(A$)<>"S" THEN POKE &A50
A,0
150 INPUT "JUEGO SIN MONSTRUOS (S/N
)";A$:IF UPPER$(A$)<>"S" THEN POKE
&A51A,0
160 INPUT "JUEGO RAPIDO (S/N)";A$:I
F UPPER$(A$)<>"S" THEN POKE &A51D,0
170 MODE 1
180 PRINT "    INSERTA CINTA OR
IGINAL"
190 LOAD"!"
200 CALL &A500
```

AMSTRAD

BATTLE OF THE PLANETS

BATTLE OF THE PLANETS
ÚNETE AL "COMANDO G" EN SU ULTIMA AVENTURA CONTRA ZOLTAR EN UN MARAVILLOSO JUEGO REALIZADO CON UNOS GRÁFICOS TRIDIMENSIONALES QUE HAN DE SER VISTOS PARA SER CREÍDOS.

Amparándose en el éxito obtenido por esta popular serie de dibujos animados llamada Battle of the Planets, que en España apareció con el nombre de Comando G, Mikro-Gen ha realizado este estupendo simulador espacial que ahora os presentamos, con notables y beneficiosos cambios para mayor disfrute de los usuarios de Amstrad.

Cinco sistemas planetarios componen esta particular galaxia: Xenath, Elías, Horaf, Olixal y Pete. Infinidad de naves merodean alrededor de ellos con el único fin de acabar con todo signo de civilización que allí se encuentre. El único piloto que puede impedir que esto suceda eres tú, quien con habilidad y astucia, tendrás que lograr que aterricen en dichos planetas el menor número posible de naves alienígenas.



Para ello, cuentas con una sofisticada aircraft equipada con los más revolucionarios sistemas de defensa-ataque, tales como láseres, torpedos atómicos y un potente visualizador de larga distancia. Estos serán los principales elementos que te ayudarán a conseguir con éxito tu misión, pero también disponemos de otros muchos indicadores que nos servirán para conocer en todo momento el estado de nuestra nave. La pantalla 1, muestra el nivel de protección de todos los lados de la nave; la 2, nos indica el estado energético dependiendo del nivel de combustible, potencia y temperatura del generador; la 3, servirá para conocer las condiciones en las que está el planeta en el que nos encontramos, es decir, cuántas naves enemigas han aterrizado y cuánta vida queda en él; en la 4 veremos los torpedos disponibles, y finalmente, en la pantalla número 5, podremos comprobar el estado de los láseres.

Evidentemente, durante el desarrollo del juego tenemos que estar continuamente pendientes de todos estos indicadores para, en caso de emergencia, acudir a un planeta bien a reparar los desperfectos, o bien a repostar combustible. Los planetas en los que podemos llevar a cabo estas acciones, están claramente diferenciados del resto, ya que en éstos aparecen una llave inglesa o un bidón, según el servicio que estén en disposición de prestar.

La misión principal de Battle of the Planets es intentar eliminar todas las naves enemigas posibles, pero os aconsejamos que no intentéis acabar con todas ellas ya que es imposible, así pues, tendréis que contentaros con conseguir el mayor número de puntos sin pensar en encontrar un final al juego.

De todas formas, con el cargador que os ofrecemos, podréis entrenaros bien a fondo para sacar una puntuación verdaderamente considerable. Por desgracia, no creemos que os dejen utilizar este programa cargador para participar en el concurso que Micro-Gen ha organizado a nivel europeo con sustanciosos premios para aquéllos que consigan mayores puntuaciones. Una pena.

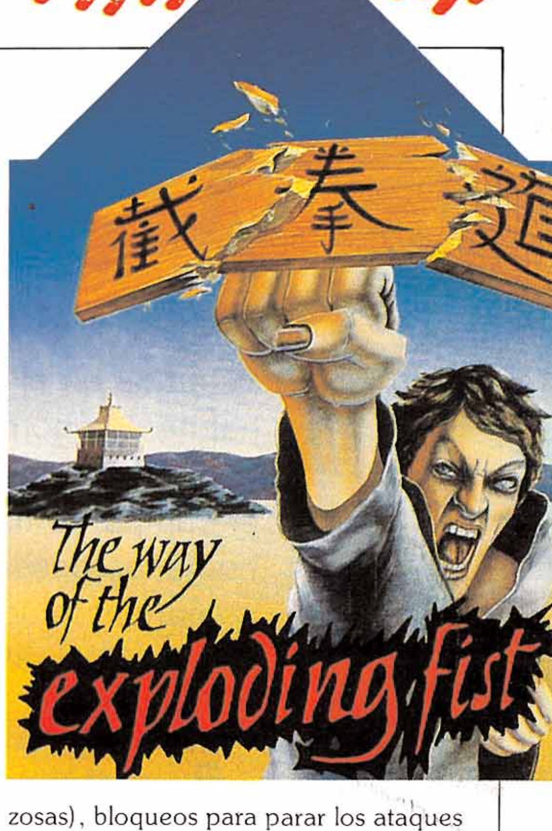
SOLO PARA TOP SECRET ADICTOS

CARGADOR

```
10 REM *BATTLE OF THE PLANETS*
20 REM ***********************
30 MODE 1:MEMORY &1FFF
40 FOR N=&A000 TO &A022
50 READ A:SUMA=SUMA+A
60 POKE N,A
70 NEXT
80 IF SUMA<>3016 THEN PRINT "ERROR
EN DATAS":END
90 DATA 33,9,160,34,47,32,195
100 DATA 0,32,62,201,50,88,77
110 DATA 175,50,227,66,50,240,65
120 DATA 50,244,65,50,245,65,50
130 DATA 97,58,195,3,1,0,0
140 INPUT "ESCUDOS INFINITOS (S/N)"
;A$:IF UPPER$(A$)<>"S" THEN POKE &A
00C,0
150 INPUT "MISILES INFINITOS (S/N)"
;A$:IF UPPER$(A$)<>"S" THEN POKE &A
010,0
160 INPUT "LASER INFINITO (S/N)";A$
:IF UPPER$(A$)<>"S" THEN POKE &A013
,0:POKE &A016,0:POKE &A019,0
170 INPUT "FUEL INFINITO (S/N)";A$:
IF UPPER$(A$)<>"S" THEN POKE &A01C,
0
180 MODE 1
190 PRINT "       INSERTA CINTA ORI
GINAL"
200 LOAD"!"
210 CALL &A000
```

AMSTRAD

THE WAY OF THE EXPLODING FIST



No cabe duda de que este programa es uno de los mejores y más adictivos que podemos encontrar en un ordenador. Por eso, hemos creído interesante el desvelar a los usuarios de Amstrad, los secretos que os permitirán disfrutar aún mucho más de este genial Way of the Exploding Fist.

Sobre este programa no hay demasiadas cosas que explicar. No podemos recomendaros ninguna táctica especial a seguir, ya que evidentemente no se trata de un juego de estrategia. Tampoco es necesario que os descubramos dónde se encuentran los más importantes objetos a recoger por la sencilla razón de que no hay ninguno. Ni siquiera podemos facilitaros un plano de dónde se desarrolla la acción pues tan sólo tiene lugar en tres escenarios que se repiten durante todo el programa. The Way of the Exploding Fist es, lisa y llanamente, un juego de una acción trepidante en el que «simplemente» debemos limitarnos a pelear contra nuestros adversarios, intentando asestarles el mayor número posible de golpes y evitando continuamente ser alcanzados por los suyos.

Sin embargo, su mayor atractivo reside precisamente en este punto: en la propia emoción del combate y en la gran variedad de golpes y patadas que podemos llevar a cabo.

Estos son los siguientes:

Patada en el aire: el golpe más potente. Muy útil cuando el contricante está de pie y algo alejado de nosotros.

Patada alta: cuidado, si fallamos en el intento tendremos que cubrirnos rápidamente pues quedaremos totalmente desprotegidos.

Patada media: un duro golpe al hígado de nuestro oponente.

Patada corta: útil en combates a poca distancia y muy fácil de llevar a cabo con éxito.

Barrido adelante: un estupendo golpe que combina la acción ofensiva con la defensiva ya que prácticamente no nos podrá tocar.



Barrido atrás: muy eficaz en acciones por sorpresa cuando está situado detrás de nosotros. El ordenador realiza este golpe con gran maestría. ¡Cuidado con él!

Patada circular: espectacular movimiento que además nos permitirá girarnos si lo deseamos. Además, anula muchos de sus golpes.

Patada atrás: idéntica a la patada alta pero sólo aplicable cuando el contrincante se encuentra a nuestra espalda. Difícil de realizarla con éxito.

Golpe alto: muy efectivo en combate cuerpo a cuerpo.

Golpe seco: el golpe más rápido. No dejes de llevarlo a cabo cuando el oponente esté cerca de ti.

Golpe bajo: en kárate vale cualquier ataque. También sirve como defensa en algunas ocasiones.

Además de todos estos golpes nuestro luchador puede hacer otros tipos de movimientos como volteretas (que nos ayudarán a salir de situaciones embarazosas), bloqueos para parar los ataques contrarios (hay dos tipos: alto o bajo que se seleccionan automáticamente por el ordenador dependiendo del movimiento del contrario) y, por último, también tenemos la posibilidad de agacharnos tanto para defendernos como para realizar un barrido.

Como veis, las posibilidades son asombrosas y nos permiten vivir con todo realismo la emoción de un auténtico combate de kárate. Esto está ahí; luego dependerá de nosotros el que le saquemos el máximo partido. De todas formas, pon a punto tus reflejos, respira hondo, relájate y... ¡suerte!

SOLO PA
TOP SECRET
ADICTOS

CARGADOR

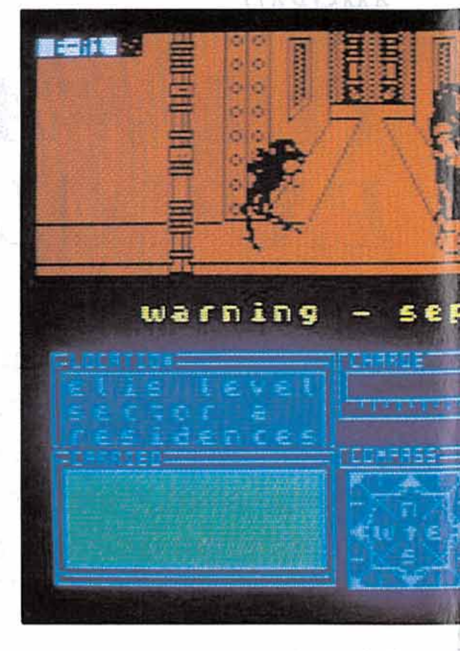
```
10 MODE 1
20 GOSUB 80
30 LOAD"",&9A00
40 POKE &9AB7,&F:POKE &9AB8,&A5
50 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";A
$:IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &A516
,4
60 INPUT "CUANTO TIEMPO POR COMBATE
 (0-255)";A:POKE &A511,A
70 CALL &A500
80 FOR N=&A500 TO &A51C
90 READ A:POKE N,A
100 NEXT
110 RETURN
115 DATA &f3,&21,0,&9a,&11,0,&aa,1,
0,2,&ed,&b0,&fb,&c3,0,&aa
120 DATA &3E,&30,&32,&A,&4,&3E,&80,
&32,&BA,&1,&C3,&57,&2D
```

SPECTRUM

MARSPORT

Jorge GRANADOS

Estamos en el año 2094. La Tierra y sus habitantes corren un grave peligro. Los Septs han encontrado, por fin, la manera de debilitar el campo de fuerza que ha protegido a los humanos desde que fueron sitiados. El comandante John Mars tiene ahora la última oportunidad de salvar nuestro planeta y debe aprovecharla.



Ante el inminente peligro que acecha a la humanidad, el comandante John Mars, de la Organización para la Liberación de la Tierra, ha sido enviado a la estación de Marsport, antigua base de control, hoy dominada por los Septs. Su misión será recuperar los planos originales del campo de fuerza que, según dicen, escondió su creador, el doctor Muller, en algún lugar de la ciudad, poco antes de morir defendiéndola de un ataque de los invasores.

La tarea no será nada fácil. La ciudad está ahora, llena de peligros. Para poder cumplir su objetivo el comandante deberá descifrar numerosas claves y sortear dificultades que encontrará en su camino. Se sabe que el doctor Muller dejó programada la computadora central de la estación para que cerrara los accesos a numerosos sectores de la base, y así, hacer imposible la llegada al lugar donde se encuentran los planos. Lo primero que deberá hacer el comandante John Mars será, por tanto, dirigirse a la computadora central: M. central, para poder abrir los pasillos que se encuentran cerrados.

LA CIUDAD

La ciudad es un conjunto de diez plantas intercomunicadas entre sí por ascensores, tanto de subida como de bajada, pero que por lo general no pueden utilizarse en ambos sentidos. Los diferentes niveles están dispuestos en orden alfabético, comenzando por el más alto: Alfa, Byer, Coma, Daly, Elis, Farr, Gill, Hale, Iaxa y Joly. En cada piso hay hasta un máximo de nueve sectores, del a al i, a los que se accede bien por pasillos, bien a través de puertas que suelen estar aseguradas con clave.

ELEMENTOS DE LA CIUDAD

En la construcción de la estación de Marsport se utilizó la tecnología más avanzada. Los pasillos de la ciudad se encuentran llenos de unidades de proceso conectadas a la computadora central, que te serán, sin duda alguna, muy útiles en tu misión. Existen siete tipos de unidades fundamentales:

— SUPPLY: Estas unidades te servirán para abastecerte de determinados objetos. En cada unidad hay un elemento distinto, y el contenido no se acaba nunca.

— LOCKER: Te servirán para guardar en ellos algún objeto que desees utilizar más tarde, pero que no puedas cargar con él, porque necesitas tener las manos libres para coger más cosas.

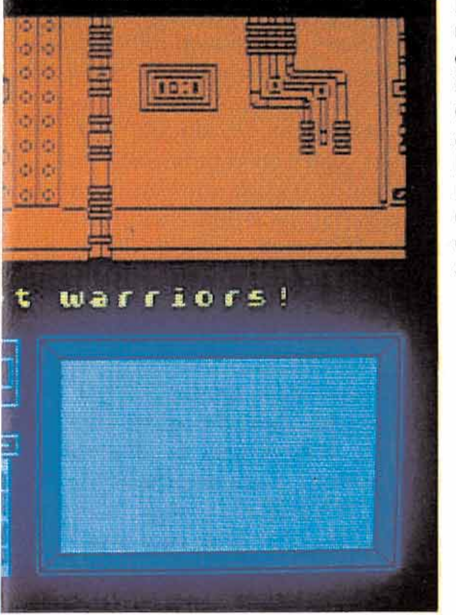
— REFUSE: Cualquier objeto que introduzcas en ellos será automáticamente desintegrado. Puede serte útil para deshacerte de las cosas que no necesites.

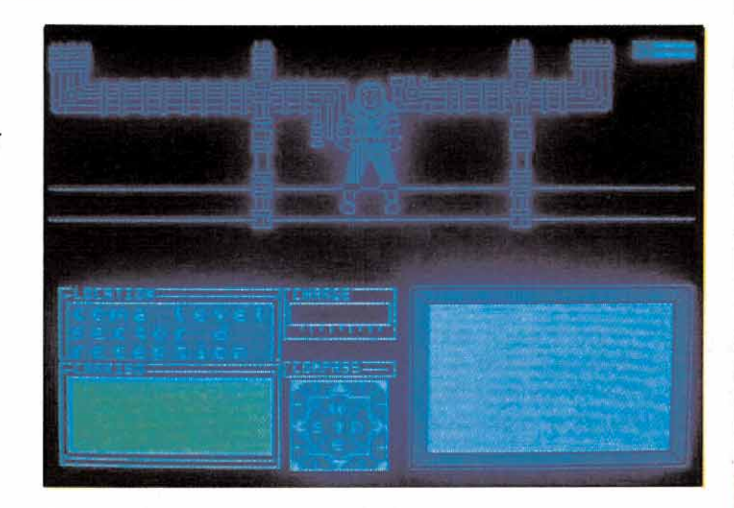
— CHARGE: Son fuentes de alimentación energética. Se utilizan para recargar las armas.

— FACTOR: Son unidades que combinan los elementos adecuados y fabrican así un nuevo objeto, que puede ser utilizado para una nueva función. Introduciendo en ellos los ingredientes correctos conseguirás cosas que te serán de vital importancia para el desarrollo de tu misión. En estas unidades se pueden introducir hasta un máximo de cinco objetos.

— KEY: Son cierres de seguridad. Si no se introduce en ellos el objeto clave correcto, no permitirán la entrada por las puertas junto a las que se hallan situados. No obstante, recuerda que no todas las puertas cerradas pueden abrir-

J.A. CALVO II 86





La ciudad es un conjunto de diez plantas intercomunicadas entre sí por ascensores. Los diferentes niveles están dispuestos en orden alfabético.

se por este procedimiento, sino que algunas requieren una solución bastante más compleja.

— VIDTEX: Son pantallas de vídeo conectadas a la computadora central. Suministran información al pasar por delante de ellas. Por lo general las pistas que nos dan son enrevesadas, liosas y difíciles de comprender, pero una vez descifradas son una valiosa ayuda.

Además de las anteriores, existen otros tipos de unidades, HERALD y WARDEN, que son las estaciones de reposo y abastecimiento de los robots teledirigidos que vigilan los pasillos de la ciudad. Al acercarse a estas últimas habrá que hacerlo con mucho cuidado, pues en cualquier momento puede salir de ellas uno de esos robots.

ENEMIGOS Y PELIGROS

Como ya sabrás, la estación se encuentra ahora en manos de los invasores, y está llena de numerosos entes monstruosos que te serán hostiles. ¡Ten cuidado! Huye de ellos o enfréntate a ellos si posees un arma, pero nunca te acerques demasiado, tu imprudencia podría costarte demasiado cara: millones de vidas dependen de ti. Existen dos tipos de invasores:

— SEPT WARRIORS: Son guerreros de la raza Sept. Su misión es defender determinados sectores de la ciudad. Vigilan constantemente dando vueltas alrededor de aquellos, girando en el sentido de las agujas del reloj, aunque hay algunas zonas en las que hay dos vigilantes y entonces cada uno gira en un sentido. Si entras en una zona guardada por ellos, un mensaje te avisa del peligro que corres. No dobles las esquinas sin mirar, pues podrías, encontrarte con alguno de frente. Espera a que salgan ellos, dispárales y entonces, avanza. Lleva el arma siempre cargada, y no tendrás problemas.

— SEPT WARLORDS: Son jefes Sept. Permanecen inmóviles guardando determinados pasillos de acceso entre sector y sector. No te acerques demasiado, la picadura de su cola es mortal para ti. Sólo pueden ser destruidos con el arma más potente, el HYPER GUN.

Además de los invasores también pueden atacarte los propios robots de la estación. Esto ocurre porque te confunden con un alienígena. Existen dos tipos:

— WARDEN: Te atacan siempre. Se encuentran sólo en los sectores donde hay unidad de reposo para Warden. Giran alrededor de su zona y cuando pasan por delante de estas unidades se meten para volver a salir al cabo de un rato. Puedes defenderte de ellos con tu pistola.

— HERALDS: Sólo te atacan si entre tus cosas llevas el casco colonial (TOPEE), el casco normal (HELMET) o el artefacto (ARTIFACT). En estos casos se comportan igual que los Warden. El resto del tiempo son totalmente inofensivos.

Para evitar que los planos cayeran en manos enemigas, la computadora central realizó cambios en algunos corredores de acceso, convirtiéndolos en trampas mortales que no pueden ser pasadas sin los objetos adecuados. Las puertas tras las que se esconden estas trampas aparecen marcadas con un cartel de peligro (DANGER). Ten cuidado al entrar a estas habitaciones, si no llevas las protecciones necesarias morirás irremediablemente. En algunos de estos compartimentos hay una unidad «locker». Una vez que tengas el elemento correcto para pasar ese determinado tipo de trampa, introdúcelo en la unidad antes de salir de la habitación. Así, cada vez que quieras pasar de nuevo por allí, no

tendrás más que entrar, cogerlo de nuevo, salvar la trampa, volverlo a dejar y salir por el otro lado.

CAMINO DE LA CENTRAL

Ahora es tu oportunidad para salvar la Tierra de la destrucción total. Si quieres llegar a cumplir al menos la primera parte de tu misión, sigue los siguientes pasos:

— Te encuentras en el nivel Coma, sector d, lo primero que debes hacer es armarte. Para ello coge el ascensor que hay en el sector en que estás, baja al nivel Elis y ve al sector g, allí coge el permiso para armas (GUN PERMIT), sube por el ascensor que tienes al lado hasta el nivel Daly, ve al sector d e introduce el permiso en la unidad «Key» que hay en esa zona. Ahora puedes coger la pistola (POWER GUN) de la unidad «locker», en que se encuentra. Ve con ella a una unidad «Charge» y cárgala.

— Dirígete al sector c (nivel Daly) y coge la harina (FLOUR), ve luego al sector a y coge el molde de pastelería (BAKING TIN), pasa al sector d y coge el agua (WATER), ve al sector f y allí, siguiendo la pista que te proporciona la pantalla de vídeo que hay dentro de la habitación Informat, introduce todo en la unidad «factor» y fabricarás el pastel (CAKE). Cógelo y mételo en la unidad «Key» y la puerta de la pastelería (Bakery) quedará abierta, dejando paso a la exploración de nuevas zonas.

— Ve al sector g (nivel Daly), coge el carbón (CHARCOAL), después tienes que ir al nivel Joly. Para ello, coge el ascensor que hay en ese sector, baja un piso, ve después al sector h a través del «DANGER» y coge el ascensor que baja cinco pisos. Ya estás en el nivel Joly. Coge la gasa (GAUZE), sube en el ascensor al nivel Iaxa, ve al sector c, introduce ambas cosas en la unidad «factor» y fabricarás la máscara antigás (GAS MASK). Con ésta puedes entrar en el «DANGER» que hay en ese mismo sector sin ningún riesgo. Cuando el tiempo haya transcurrido y la bomba explote, mete la máscara en el «locker» y podrás salir.

—Ve al sector g (nivel Iaxa) y entra en la habitación de los mapas (MAP ROOM). Coge el mapa de la tierra (EARTH MAP). Con él, dirígete al nivel Gill, sector e, pero antes pasa por la habitación de los helados (ICECREAM ROOM), nivel Iaxa, sector a, y coge el bloque de hielo (ICE PACK), que te valdrá para el siguiente paso. Con el mapa abres la puerta del depósito de tierra (SOIL DEPOT).

— Ve al sector c (nivel Gill) y mete el bloque de hielo en la unidad «key». Esto abre la puerta de la casa caliente (HOT HOUSE) donde puedes coger el geranio (GERANIUM) y con él dirígete al nivel joly, sector h. Introdúcelo en la unidad «key» y abrirás la puerta de la habitación de las plantas (PLANT ROOM).

— En el siguiente paso hay que interpretar tres pistas, que dicen lo siguiente:

a) Mi primero es lo que rodea; esta pista te indica que debes coger el marco (FRAME), situado en el nivel Iaxa, sector e.

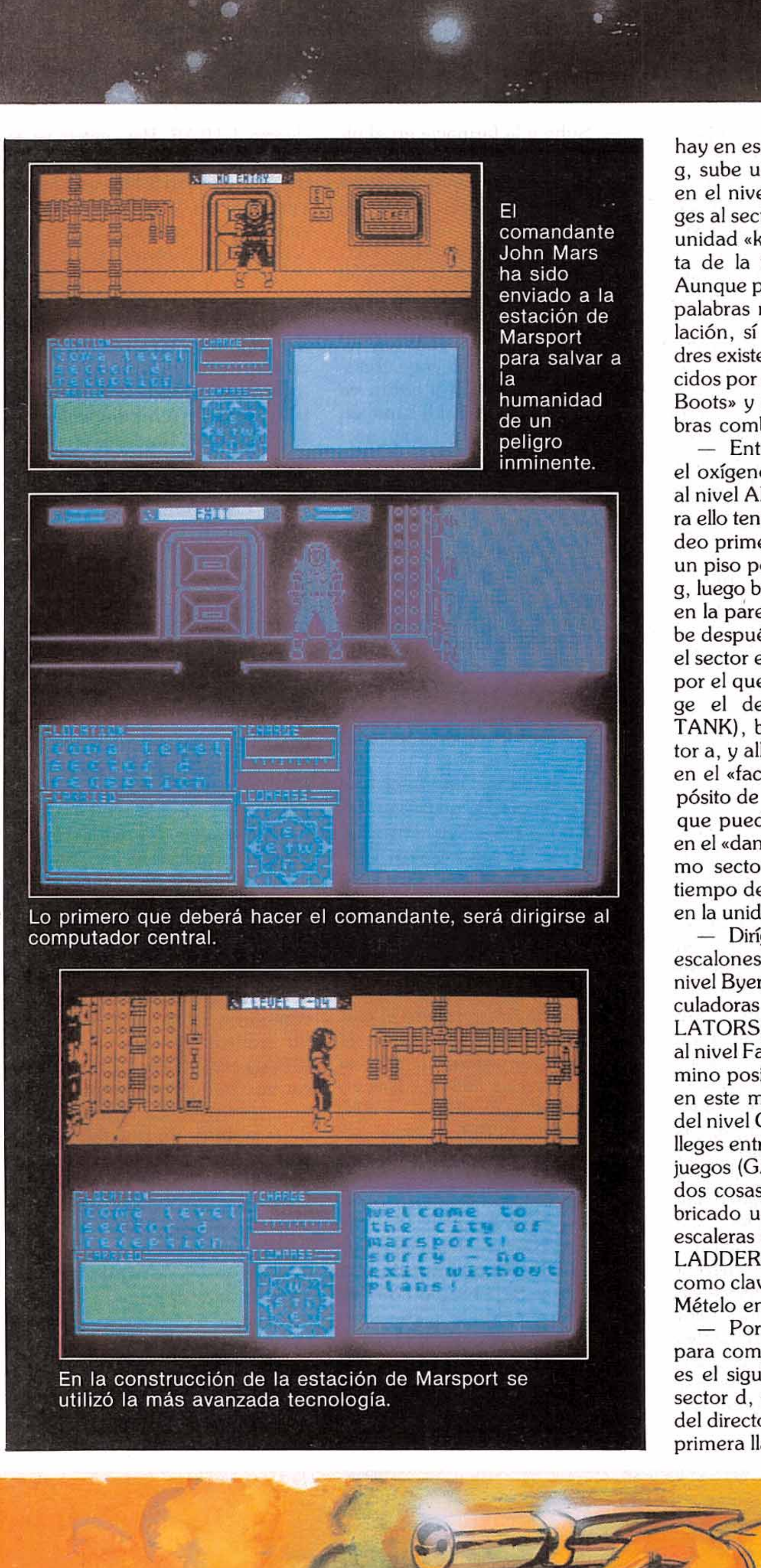
b) Mi segundo está en el centro; se refiere al sol, por tanto debes coger la carta solar (SUN CHART) situada en la habitación de los mapas.

c) Mi tercero es claro de ver; te indica que cojas el cristal (GLASS) situado en el nivel Iaxa, sector h.

Con las tres cosas ve al nivel Alba, sector b, introduce todas en el «factor» y fabrica el protector de ojos (EYESHIELD). Cógelo y con él, entra en la habitación de astronomía (ASTRONOMY), espera a que explote la bomba de fotones e introdúcelo en el «Locker».

— Para completar este paso, es conveniente que pases primero, por la pastelería y cojas la pasta (DOUGH), pues la necesitarás un poco más tarde. Ve al nivel Iaxa, sector a, entra en la habitación de los helados y coge el cucurucho (CORNET), ve al nivel farr, sector a. Como la palabra inglesa «Cornet», tiene un doble significado y también puede entenderse como corneta, el cucurucho vale como clave para abrir la puerta de la habitación de la música (MUSIC ROOM). Allí dentro coge el laud (LUTE), y vete con él al nivel Byer, sector i, entra en el salón de actos (ORATORY), y coge el estrado (DAIS); con todo vete al sector e, mete la pasta en la unidad «Key» y la puerta de la habitación del banquero (BANKER) se abrirá, ve al sector a e introduce en el «factor» las dos cosas que te quedan. Si reordenamos correctamente las letras que forman las palabras «dais» y «lute» podemos formar «LEAD SUIT», traje de plomo, y eso es exactamente lo que has fabricado. Cógelo y puedes entrar sin peligro en el «Danger». Cuando explote la bomba de radiación mételo en el «locker» y continúa.

— Entra en el sector c (nivel Byer), baja al nivel Joly, sector c, por el ascensor que hay en el pasillo del sur, entra en la habitación de seguridad (SAFETY), coge las orejeras (EARMUFFS) y las botas (BOOTS). Vuelve al nivel Byer, baja por el otro ascensor del sector hasta el nivel Gill, ve a la zona a y entra en el «danger», mete una bomba en la unidad Key, y ésta será la clave para abrir la puerta al sector b. Sal y entra en otro «danger» que te encontrarás. Hazlo sin miedo, pues vas protegido contra la bomba sónica con las orejeras. Cuando haga explosión, déjalas en la unidad «locker» y sal de nuevo al sector b. Ahora debes ir al nivel Daly, sector c. Para ello, coge el ascensor que hay en ese sector y sube un piso, ve al sector a, sube un piso más por el ascensor que



El comandante John Mars ha sido enviado a la estación de Marsport para salvar a la humanidad de un peligro inminente.

Lo primero que deberá hacer el comandante, será dirigirse al computador central.

En la construcción de la estación de Marsport se utilizó la más avanzada tecnología.

hay en esa zona, dirígete al sector g, sube un último piso y ya estás en el nivel deseado. Cuando llegues al sector c, pon las botas en la unidad «key» y así abrirás la puerta de la farmacia (CHEMISTS). Aunque pueda parecer que ambas palabras no guardan ninguna relación, sí que la tienen. En Londres existen unos almacenes conocidos por el nombre de «Chemists Boots» y de ahí que ambas palabras combinen correctamente.

— Entra en la farmacia y coge el oxígeno (OXIGEN). Luego ve al nivel Alba sector a, aunque para ello tendrás que dar un buen rodeo primero. Para llegar allí, baja un piso por el ascensor del sector g, luego baja cuatro por el que hay en la pared oeste de sector h, sube después dos por el que hay en el sector e, y por último, sube seis por el que hay en el sector a. Coge el depósito vacío (EMPTY TANK), baja al nivel Coma, sector a, y allí introduce ambas cosas en el «factor» para fabricar el depósito de aire (AIR TANK), con el que puedes entrar sin problemas en el «danger» que hay en ese mismo sector. Cuando se acabe el tiempo deposita el tanque de aire en la unidad «locker», y continúa.

— Dirígete al sector b y coge los escalones (STEPS). Ve ahora al nivel Byer, sector e, y coge las calculadoras (MACHINES, CALCULATORS). Con las dos cosas ve al nivel Farr, sector g. El único camino posible para llegar hasta allí en este momento, es el ascensor del nivel Coma, sector g. Cuando llegues entra en la habitación de los juegos (GAMES ROOM), mete las dos cosas en el «factor». Has fabricado un juego de serpientes y escaleras (GAME: SNAKES AND LADDERS) que puedes utilizar como clave para pasar al sector c. Mételo en la unidad «key» y sal.

— Por fin, el último gran paso para completar esta primera fase es el siguiente: ve al nivel Alba, sector d, y entra en la habitación del director (DIRECTOR), coge la primera llave para entrar a la cen-

tral (KEY 1: FIRST KEY TO M—CENTRAL). Luego ve a la habitación del banquero en el nivel Byer y coge la segunda llave (KEY 2). En tercer lugar baja al nivel Farr, sector g, y coge la última llave (KEY 3). Con todas ellas baja al nivel Hale, todavía desconocido para ti, por medio del ascensor del sector c. Cuando estés allí, ve al sector a, entra en la habitación del control (CONTROL) e introduce la primera llave en la unidad «key», luego sal y ve al sector h. Ponte delante de la entrada a la central (M—CENTRAL), mete la llave 2 en la unidad «locker» de la izquierda y la otra en la de la derecha. De este modo la puerta de la central queda abierta. Entra al sector e y dirígete al lugar sagrado (SANCTUM). Cuando entres habrás completado la primera fase.

LA ENTRADA AL LUGAR SAGRADO

Ahora que has conseguido llegar a la central las puertas clausuradas por la computadora (RESTRICTED), han sido abiertas de nuevo y puedes pasar libremente por ellas, pero te encuentras con un nuevo problema: no puedes pasar a través del lugar sagrado. Tu objetivo en esta segunda fase consiste en encontrar la llave para salvar este obstáculo. Para ello, debes interpretar una pista que te proporciona la pantalla del «sanctum»: Soy el centinela, 5 parejas para entrar, a lo largo de la ciudad, 5 pantallas, 2 por cada una. Esta pista te indica que en la ciudad hay otras cinco pantallas de vídeo más, cada una de las cuales te da nueva pista, que a su vez se refiere a dos cosas distintas que debes mezclar en una unidad «factor» para conseguir los cinco ingredientes que necesitas para fabricar la llave del «sanctum». Para completar esta fase ejecuta los siguientes pasos:

— Sube a la farmacia en el nivel Daly, pero antes pasa por el nivel Farr, sector f, y coge la tetera (KETTLE). Cuando llegues arriba entra y coge el valium (VALLIUM). Sal y sube al nivel Byer, sector a, pasa al sector b por el «restricted» y entra en el «danger». El valium te protege. Cuando explote la bomba déjalo en la unidad «loker» y sal al sector f, coge el casco colonial (TOPEE) y ahora ve con cuidado, los heralds también te atacan. Baja al nivel Joly, sector i, pasando a través del «restricted», pon la tetera en la unidad «key» y se abrirá la puerta del vaporizador (BOILER). Entra y coge el casco normal (HELMET). Ve a una unidad «factor» cualquiera e introduce ambos cascos en ella, así fabricas el artefacto (ARTIFACT: SEPTLORDS BOOSTER), cógelo y vuélvelo a meter junto con tu arma, y obtendrás la super pistola (HYPER GUN) con la que podrás eliminar a los jefes Sept.

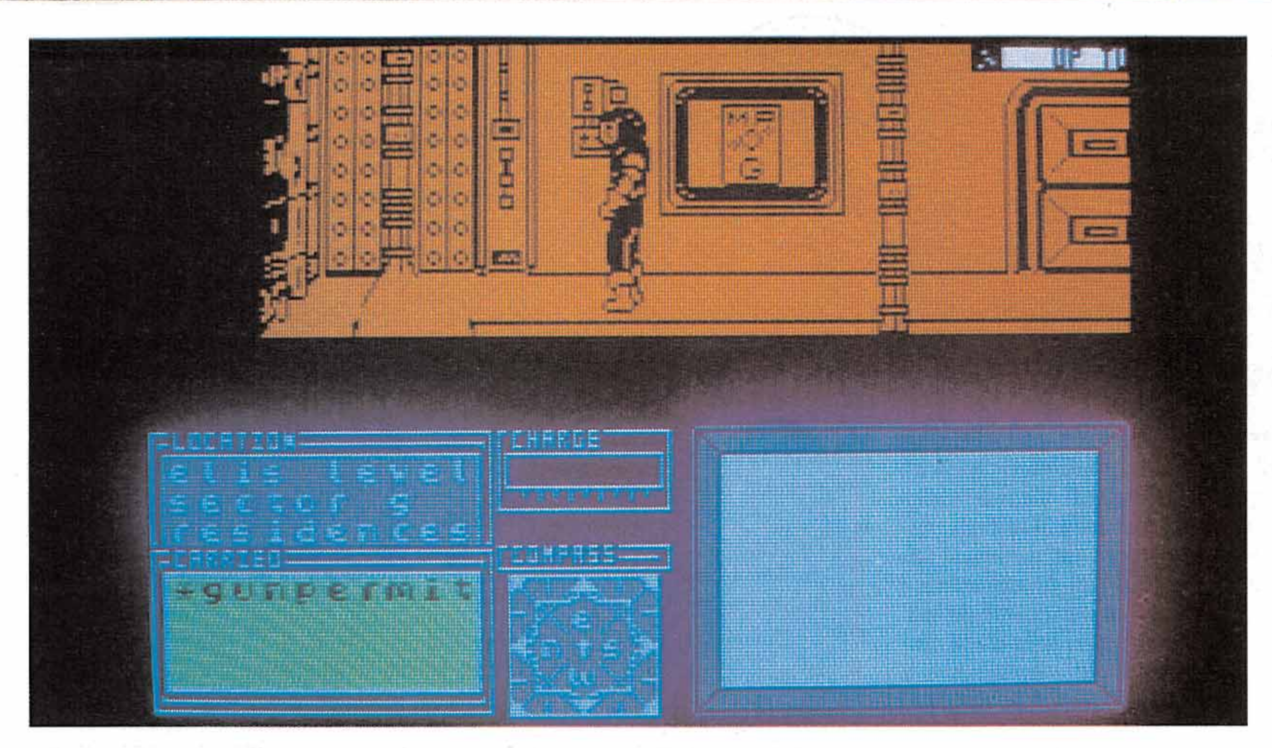
— Si matas al jefe Sept que hay en el nivel Elis, podrás entrar al sector f, donde encuentras la primera de las cinco pistas: Uno no dice nada y lo dice todo (one says nothing and says it all). La primera parte (no dice nada) se refiere al silencio (MUTE) que puedes cogerlo en la habitación de la música en el nivel Farr. La segunda (lo dice todo) se refiere al manifiesto (MANIFESTO), que está en el salón de actos, en el nivel Byer. Si mezclas ambas cosas en un factor consigues el E—TOKEN, que puedes, o bien guardar en una unidad «loker», o bien dejar en el «factor» donde desees hacer la mezcla final de los cinco componentes de la llave.

— En el sector f del nivel Byer, hay otra pantalla que nos da una nueva pista: Se es santo con habilidad después de la iglesia (one is holy with skill after church). Holy también puede significar agujereado, y por tanto esta primera parte habla del colador (STRAINER), que está en el nivel Farr, sector e, dentro del BAR. Para entrar en esta habitación necesitarás el mapa de Marte (MARS MAP), que encontrarás en la habitación de los mapas. Esto es porque la palabra «BAR» significa barra, y la palabra «Mars» es el nombre de una marca de barritas de chocolate. La segunda parte de la pista se refiere a la carta solar (SUN CHART) que también está en la habitación de los mapas. Mezclando el colador y la carta obtendremos el N—TOKEN, que guardarás en un «loker» hasta que sea la hora de usarlo.

— La tercera pantalla de vídeo está situada en el nivel Daly, sector i, y te proporcionará la siguiente pista: uno dibuja cerca y lanza lejos (one draws near and throws away). La primera parte de la pista habla del carbón o carboncillo (CHARCOAL), que está en el nivel Daly, sector g. La segunda parte se refiere al proyector (PROJECTOR), que se encuentra en el salón de actos, nivel Byer. Esto es porque «projet» significa lanzar, y «projector» podría significar por tanto, lanzador. Mezcla las dos cosas y conseguirás el T—TOKEN.

— La cuarta pista la encontraremos matando al jefe Sept del nivel Iaxa, y entrando en la zona d. Dice lo siguiente: uno es fácil y lleno de aplomo (one is easy and full of aplomb). Easy significa también cómodo, y se está refiriendo en tono irónico al traje de plomo (LEAD SUIT), tendrás que fabricar uno nuevo igual que lo hiciste anteriormente. La segunda parte de la pista es un poco más complicada, pero tiene su sentido. Las palabras «full of aplomb» pueden leerse también con el sentido de «full of a plumb» (lleno de pasas) y se estaría refiriendo por tanto al pastel (CAKE). Cocina otro pastel igual que el primero y llévalo con el traje a un «factor». Fabricarás el R—TOKEN.

— La quinta y última pista aparece en el nivel Coma, sector h. Para poder entrar a este sector es necesario fabricar un antídoto



(ANTIDOTE) para poder atravesar el «danger» que une este sector con el e. Los componentes de esta vacuna son tres:

— El insecto (INSECT), que es una hormiga (ant). Se encuentra en el nivel Gill, sector d.

— El té (TEA), que está en el BAR, nivel Farr.

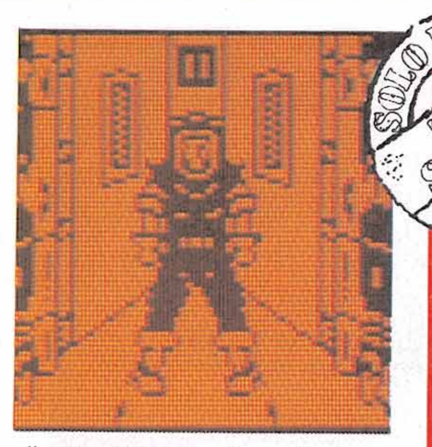
— El POINTE, que está en el salón de actos, nivel Byer. Point en inglés es lo mismo que dot, por tanto pointe es lo mismo que dote.

Juntando las tres cosas (ant-tea-dote), conseguimos el antídoto. Cuando por fin entremos en el sector h, encontraremos la siguiente pista: Un mono dice por qué los otros dos no pueden (one monkey says why the other two can't). Se refiere a las tres reglas: no oír, no ver y no hablar, representadas por tres monos, uno que se tapa la boca, otro los ojos, y el tercero los oídos. La pista nos indica entonces que debemos coger las orejeras y el protector de ojos, y mezclarlos en un factor para conseguir el Y-TOKEN.

Ya has fabricado todo lo que tenías que fabricar. Ahora recoge todos los Token y mételos en un solo «factor». Si te fijas verás que con las iniciales de los Token se puede formar la palabra «entry» (entrada). La combinación de todo ello nos da la llave para el sanctum (KEY: KEY TO SANCTUM). Lo único que nos falta por hacer entonces es cogerla e ir al nivel Hale, entrar al «sanctum» y depositar la llave en la unidad «key». La puerta quedará automáticamente abierta, y habrás conseguido acabar la segunda fase del juego.

LA SALIDA DE LA CIUDAD

Por fin lo has conseguido, has llegado a la zona donde se encuentran los planos que andabas buscando. Entra en el laboratorio (LABORATORY) y allí estarán metidos en una unidad «locker». Pero no creas que va a ser tan fácil. Como última medida de seguridad, el doctor Muller dejó programado en la computadora un sistema de autodestrucción de la base, que se activa en el mismo momento en que alguien coge los planos del lugar en que están. En ese instante comienza la cuenta atrás noventa segundos para salir de la base. Deberás llegar a tu punto de partida, el SPACEFIELD, antes de que el tiempo transcurra, si no, de poco te valdrán los esfuerzos que has hecho para llegar hasta aquí. La prueba en este caso será muy difícil para ti. Piensa, calcula y, sobre todo, actúa rápido. Prepárate el camino antes de coger los planos, elimina los obstáculos y sigue las pistas. Recuerda que al entrar al «sanctum» una nueva parte de la ciudad ha quedado abierta para ti. Te daremos un última pista: en el nivel Joly, sector d, hay una pantalla de vídeo que te suministra el siguiente mensaje: siete de diez te hacen un listillo (7 from 10 makes you a bighead). En su recorrido por toda la ciudad, habrás ido encontrando en diversas unidades «supply» diez «CODEX» distintos, que son los diez a los que se refiere la pista. Son los siguientes: N, H, I, W, U, T, 6, G, D y E. Eligiendo correctamente siete de



ellos tendrás una referencia de un lugar de la ciudad. Ve a él y dispara hacia la pared. De esta manera descubrirás un ascensor secreto, que será el único camino por el que se tarde menos de noventa segundos en salir de la ciudad. ¡Adelante!, intenta salvar a la humanidad. ¡Buena suerte!

INSTRUCCIONES PARA GUARDAR EL PROGRAMA MARSPORT

1. Prepara una cinta para salvar la rutina y el cargador.
2. Teclea el listado 1 y sálvalo con SAVE «nombre» LINE 1Ø y comprueba que lo has grabado bien con VERIFY"".
3. Carga ahora el cargador universal de código máquina, elige la opción INPUT e introduce el listado 2.
4. Cuando hayas terminado, realiza un DUMP en la dirección 4ØØØØ, luego escoge la opción SAVE y salva en la cinta el código generado, detrás del listado uno, especificando como dirección de comienzo la 4ØØØØ y 19Ø como número de bytes.
5. Una vez realizado todo el proceso, haz NEW y carga con LOAD"" la cinta que acabas de grabar. Si todo ha ido bien, el programa se autoejecutará, pidiendo la introducción del juego original MARSPORT.

SOLO PARA ADICTOS — TOP SECRET

CARGADOR

El siguiente programa te proporcionará las siguientes ayudas:

a) Tu arma no se descargará por mucho que dispares con ella.

b) No morirás en ningún caso, aunque choques con los invasores o entres en un «danger» sin la protección adecuada.

c) Por último, te proporciona la oportunidad de poder elegir en cualquier momento del juego las cuatro cosas que quieras llevar. Para esto no tendrás más que pulsar la tecla seis cuando desees cambiar lo que llevas y acto seguido, elegir la opción cuatro (demo mode) que con este programa queda anulada. La pantalla se pondrá en blanco. Lo que debes hacer entonces es introducir cuatro números, entre el Ø1 y el 68, que correspondan con los de la lista 1. Después volverás al juego directamente. Recuerda que los números que debes introducir han de tener siempre dos cifras, incluso los menores de diez.

Primero pasa a tu ordenador el programa número 1 y grábalo en una cinta vacía con SAVE «MARSPOKE» LINE 1Ø. Después introduce el código de la figura dos con el cargador universal de código máquina y grábalo desde 4ØØØØ con una longitud de 19Ø bytes detrás del programa anterior.

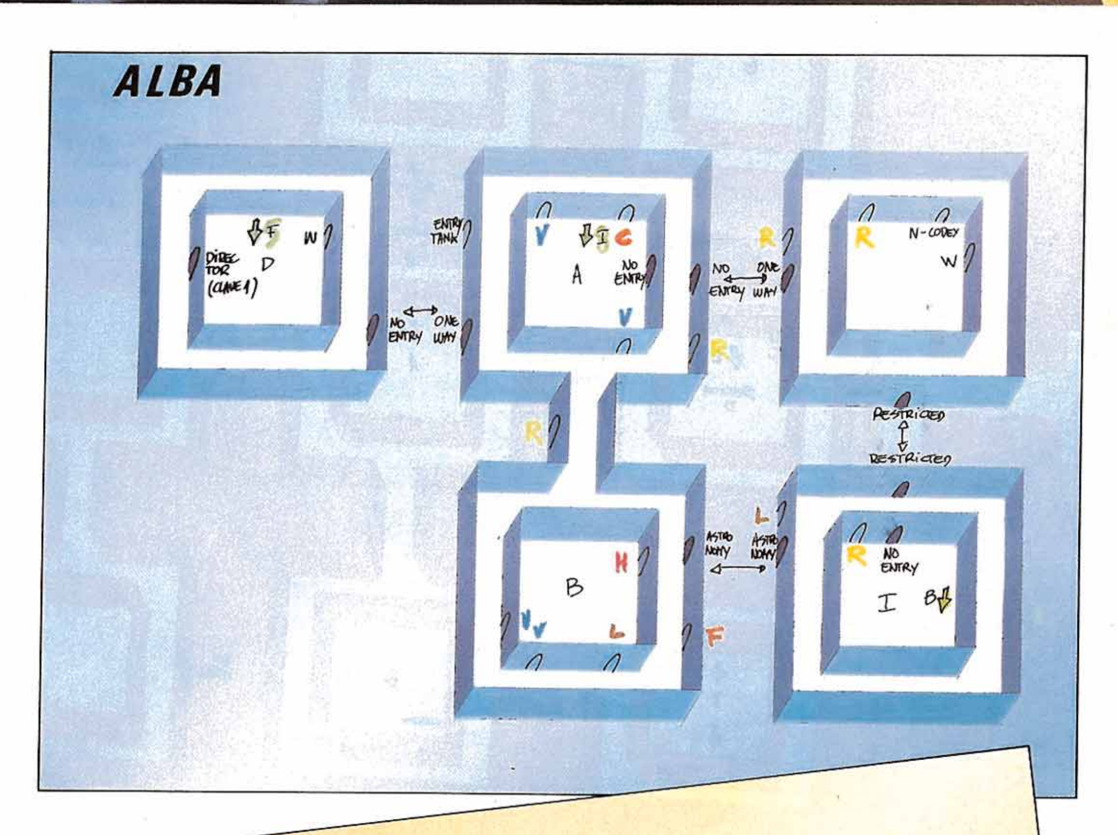
Para jugar ahora con esta versión, saca el primer programa con LOAD"". Este cargará el código desprotector y cuando acabe te dirá que introduzcas el original. Cambia de cinta y pulsa PLAY.

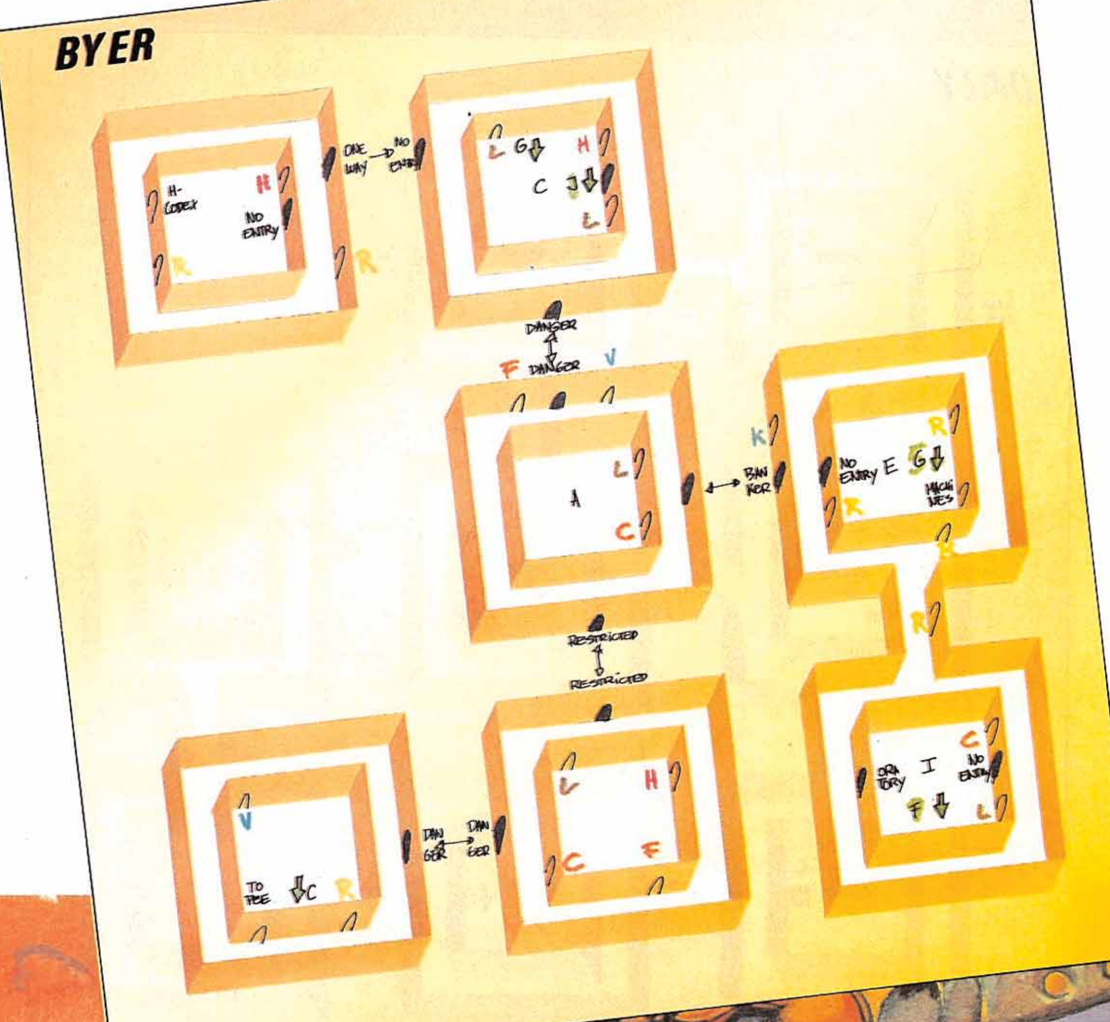
MARSPOKE

```
  10 CLEAR 24099: LOAD ""CODE 20
000: PRINT AT 0,0;"INTRODUCE ORI
GINAL": LOAD ""CODE : PRINT USR
20000
  20 RANDOMIZE USR 15360
```

LISTADO CODIGO MAQUINA

```
 1   3E0032A88A2152BC36CD  980
 2   23362423365E23360023  432
 3   360021EF87363E233600  666
 4   2336322336542336BD23  625
 5   36002336002161 4E1124  404
 6   5E017D00EDB0CD646900  1043
 7   0000000000FBDDE5FDE5  1183
 8   C5E5F5D52A365C229E5E  1358
 9   21003C22365CCD6B0D21  631
10   A65E0604C506023A3B5C  684
11   CBAF323B5C3A3B5CCB6F  1102
12   28F93A085CD630FE0A30  1021
13   E8773A085CD72310E03E  1061
14   0DD7C110D721A65E117C  1086
15   BD0604C57EA728094F3E  879
16   00060A800D20FC234680  674
17   FE4438023E00122313C1  707
18   10E32A9E5E22365CD1F1  1167
19   E1C1FDE1DDE1C9000024  1579
```


ALBA
DIREC TOR (CLAVE 1)
D
W
ENTRY TANK
A
NO ENTRY
NO ENTRY
ONE WAY
NO ENTRY
ONE WAY
N-CODEY
W
RESTRICTED
RESTRICTED
ASTRO NAVY
ASTRO NAVY
B
NO ENTRY
I


BYER
H-CODEX
NO ENTRY
ONE WAY
NO ENTRY
C
DANGER
DANGER
A
BAN KER
NO ENTRY
E
MACHI NES
RESTRICTED
RESTRICTED
DAN GER
DAN GER
ORA TORY
I
NO ENTRY

COMA

G

C

V
I-CODEX

DANGER
DANGER

DANGER
DANGER

SPACE FIELD

SECTOR D

NO ENTRY ONE WAY

NO ENTRY

A

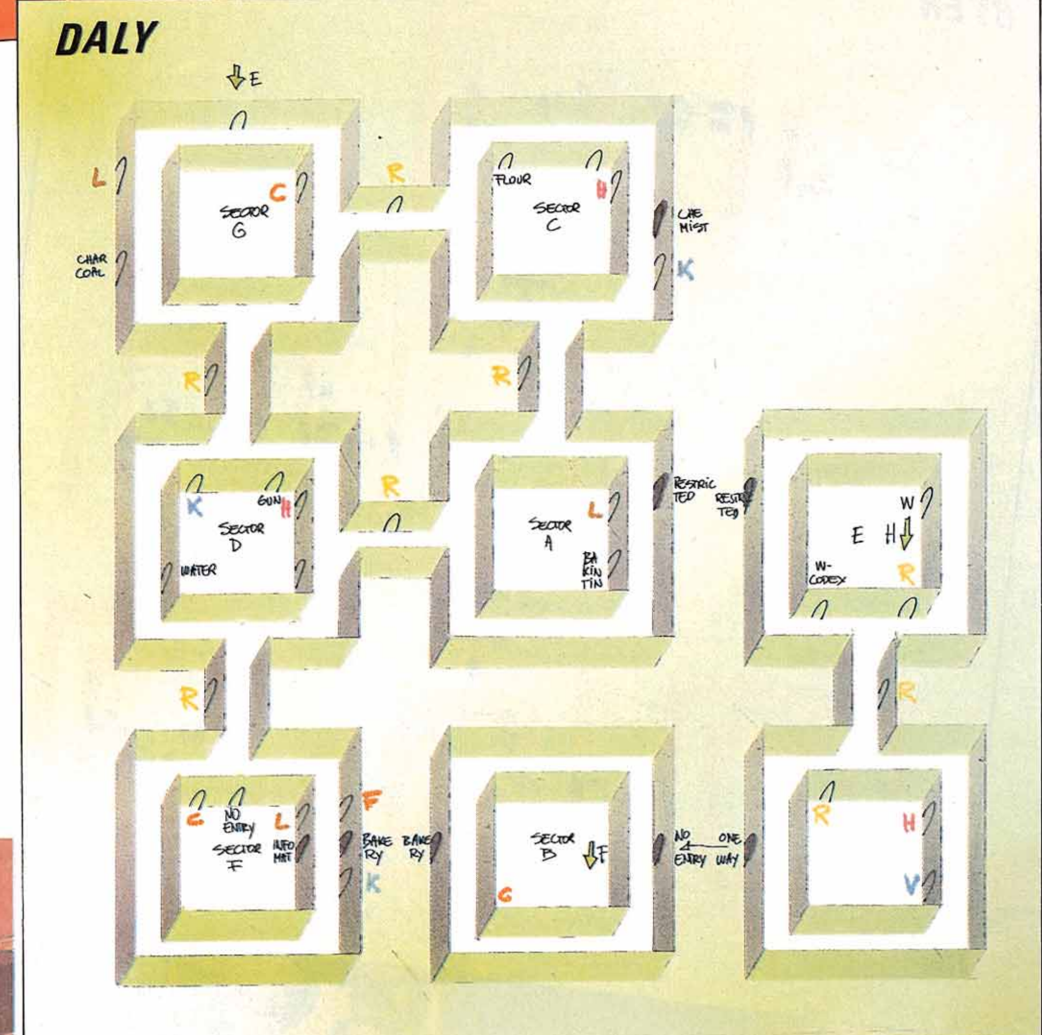
RES TRIC TED RES TRIC TED

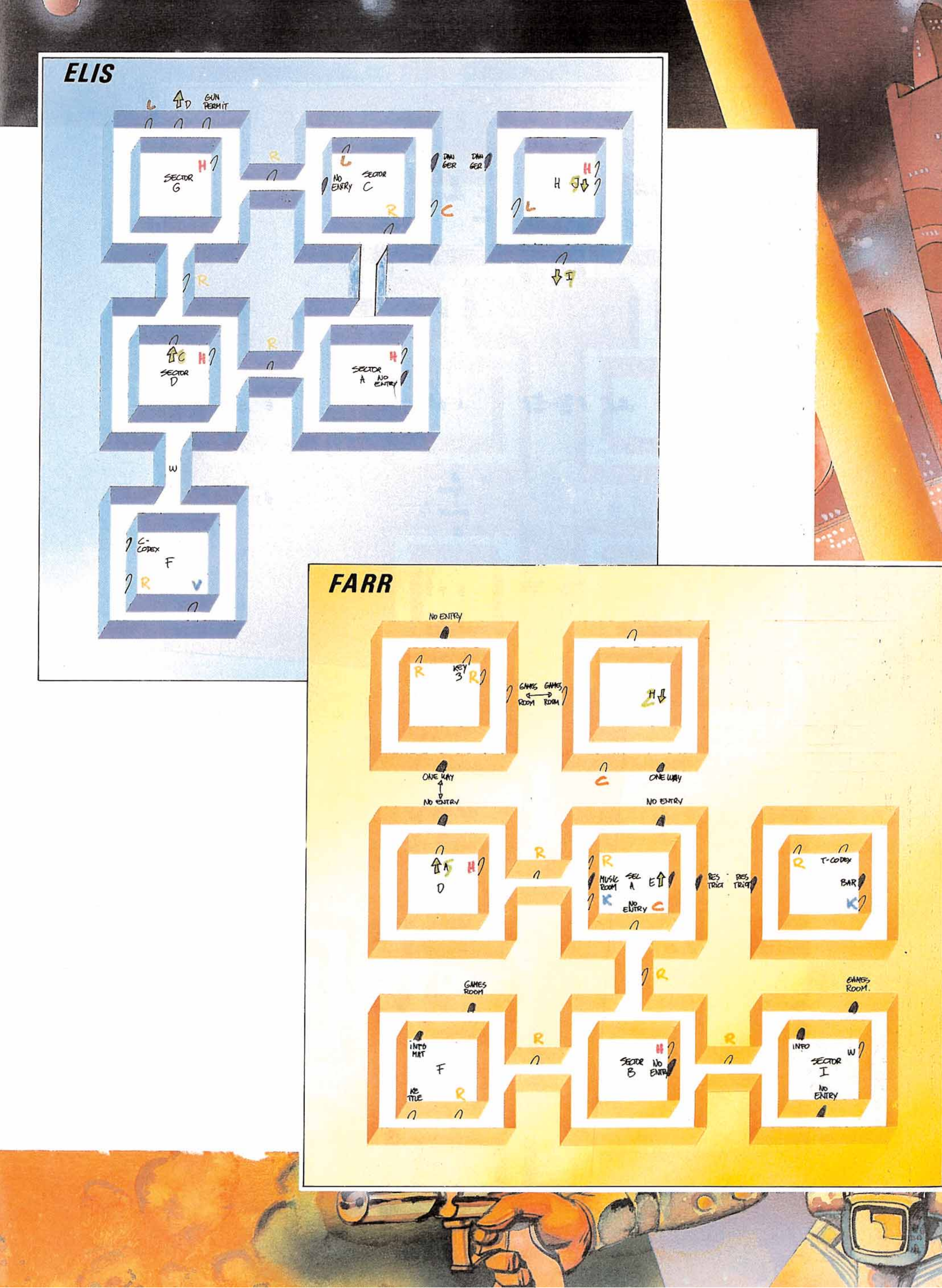
F

B

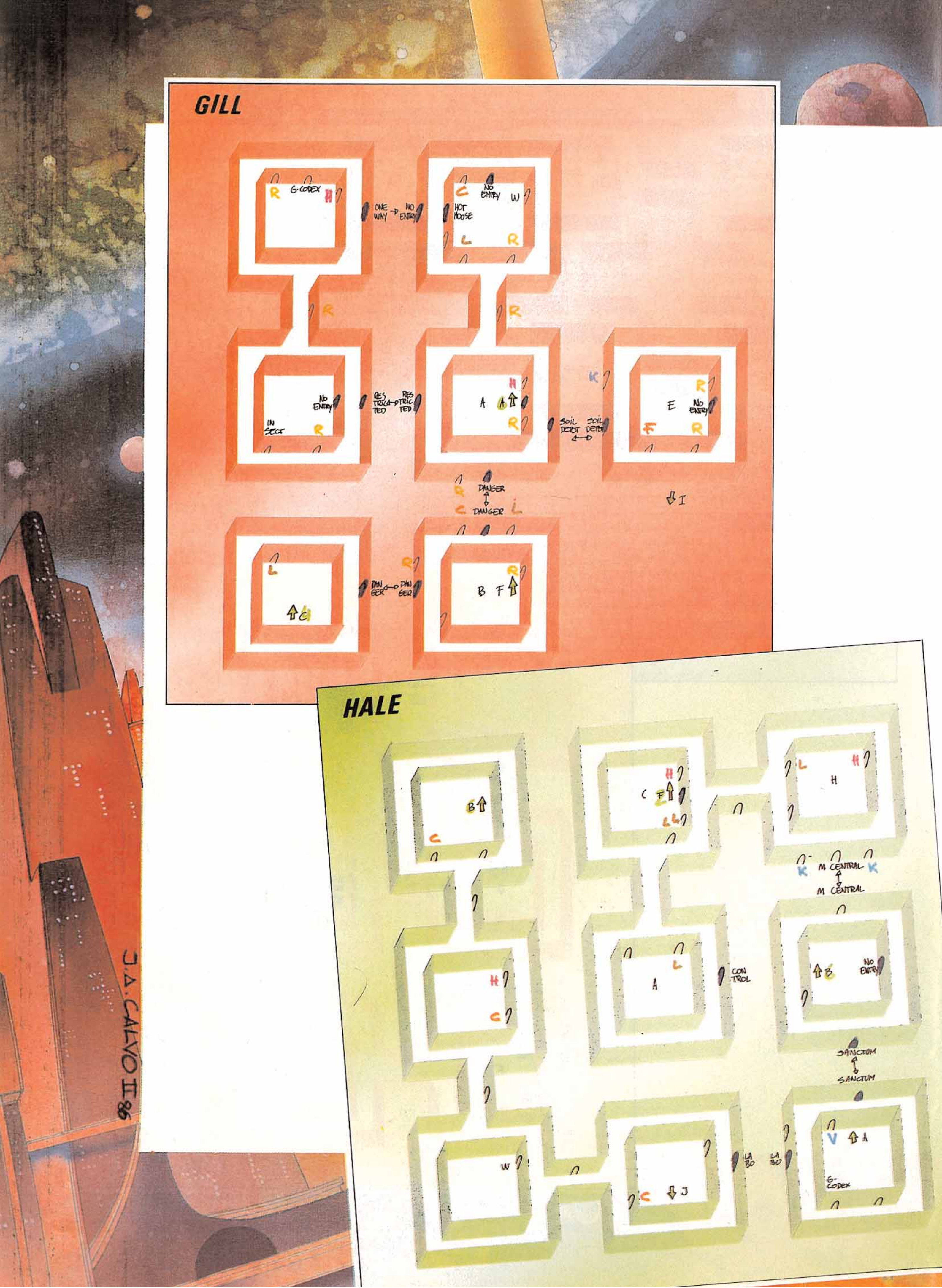
STEPS

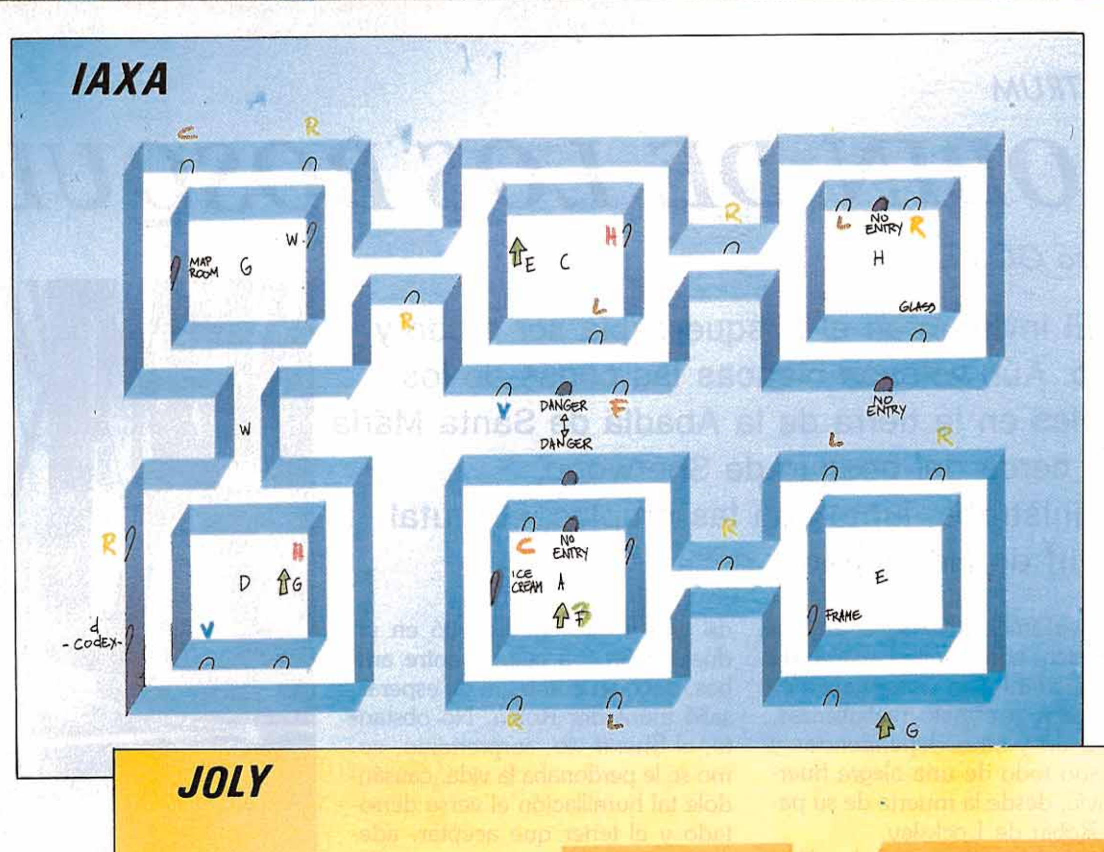
NO ENTRY

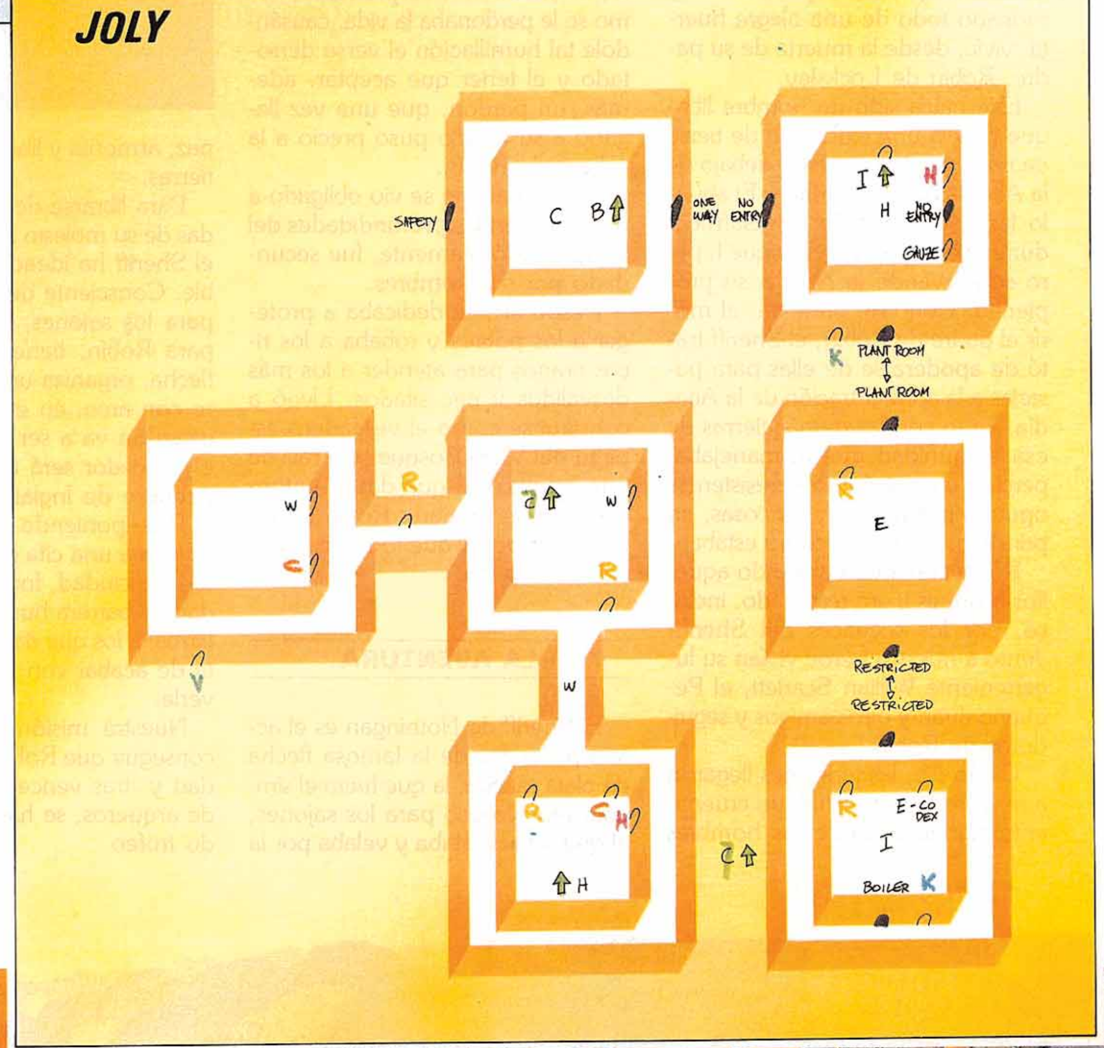




ELIS
GUN PERMIT
SECTOR G
NO ENTRY
SECTOR C
DANGER
DANGER
SECTOR D
SECTOR A
NO ENTRY
C-CODEX
F
FARR
NO ENTRY
KEY 3
GAMES ROOM
GAMES ROOM
ONE WAY
NO ENTRY
ONE WAY
NO ENTRY
D
MUSIC ROOM
SEC A
NO ENTRY
RES TRICT
RES TRICT
T-CODEX
BAR
GAMES ROOM
GAMES ROOM.
INFO MAT
F
KETTLE
SECTOR B
NO ENTRY
INFO
SECTOR I
NO ENTRY


GILL
G-CODEX
ONE WAY
NO ENTRY
NO ENTRY
HOT HOOSE
NO ENTRY
RESTRICTED
RESTRICTED
IN SECT
A
SOIL DEPOT
SOIL DEPOT
E
NO ENTRY
DANGER
DANGER
DANGER
DANGER
B F
HALE
H
M CENTRAL
M CENTRAL
A
CONTROL
NO ENTRY
SANCTUM
SANCTUM
W
J
LABO
LABO
A
G-CODEX
J.A. CALVO II 86


IAXA
MAP ROOM
G
W
E
C
H
NO ENTRY
GLASS
DANGER
DANGER
NO ENTRY
W
D
G
- CODEX-
NO ENTRY
ICE CREAM
A
E
FRAME
G


JOLY
SAFETY
C
B
ONE WAY
NO ENTRY
I
H
NO ENTRY
GAUZE
PLANT ROOM
PLANT ROOM
W
W
E
W
RESTRICTED
RESTRICTED
H
E-CODEX
I
BOILER



SPECTRUM

ROBIN DE LOS BOSQUES

Alvaro GOMEZ

El invierno en el bosque debía ser crudo y largo. Aún veíanse blancas las copas de los árboles en la tierra de la Abadía de Santa María que, cerca del bosque de Sherwood, administraba, junto con las propias, el brutal Sheriff de Nothingan.

En el límite del bosque, en una bien construida cabaña de madera, con varios galpones destinados a establo, caballerizas, habitación y otras dependencias y rodeado todo de una alegre huerta, vivía, desde la muerte de su padre, Robín de Locksley.

Este había sido un hombre libre que poseía una extensión de tierra de unos doscientos acres, debajo de la Abadía de Santa María. El abuelo las había recibido en usufructo durante el reinado de Enrique I, pero conservando la Abadía su propiedad. Con este pretexto, al morir el padre de Robín, el Sheriff trató de apoderarse de ellas para pasarlas a la administración de la Abadía, junto con las demás tierras de esa comunidad que él manejaba, pero se encontró con la resistencia opuesta por Robín, y las cosas, en principio, quedaron como estaban.

Robín continuó habitando aquellos bosques y era respetado, incluso, por los secuaces del Sheriff. Junto a nuestro héroe vivían su lugarteniente Willian Scarlett, el Pequeño Juan y otros amigos y seguidores de Robín.

Cierto día, las tensiones llegaron a mayores y se produjo un cruento enfrentamiento entre los hombres de uno y otro, que acabó en un duelo cuerpo a cuerpo entre ambos, del que, como era de esperar, salió triunfador Robín. No obstante, el Sheriff vio, sorprendido, como se le perdonaba la vida, causándole tal humillación el verse derrotado y el tener que aceptar, además, un perdón, que una vez llegado a su castillo puso precio a la cabeza de Robín.

Nuestro amigo se vio obligado a refugiarse en las profundidades del bosque, y lógicamente, fue secundado por sus hombres.

Desde allí, se dedicaba a proteger a los pobres y robaba a los ricos tiranos para atender a los más desvalidos y necesitados. Llegó a constituirse como el verdadero espíritu del Viejo Bosque, y a raíz de esto adquirió el que desde entonces sería su nombre: Robín de los Bosques, por el que todos le conocemos hoy día.

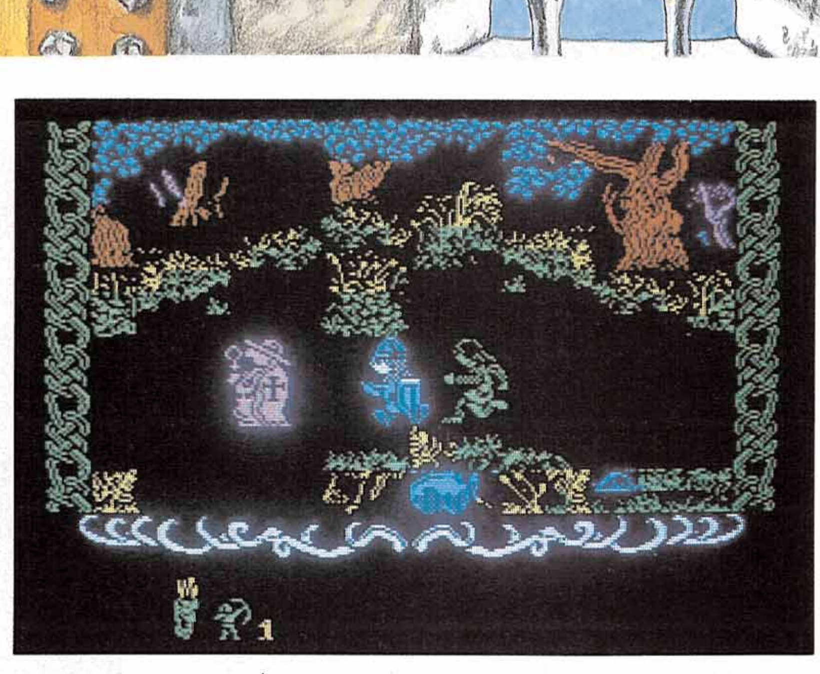
LA AVENTURA

El Sheriff de Nothingan es el actual poseedor de la famosa flecha de plata maciza, la que fuera el símbolo más valioso para los sajones, el que representaba y velaba por la paz, armonía y libertad de aquellas tierras.

Para librarse de una vez por todas de su molesto enemigo (Robín), el Sheriff ha ideado un plan infalible. Consciente del gran valor que para los sajones, y especialmente para Robín, tiene la mencionada flecha, organiza un concurso de tiro con arco, en el que el máximo galardón va a ser ésta, y además, el vencedor será nombrado Mejor Arquero de Inglaterra.

Presuponiendo que Robín no va a faltar a una cita como ésta, cerca toda la ciudad, formando una verdadera barrera humana con sus esbirros, a los que da orden terminante de acabar con Robín nada más verle.

Nuestra misión en el juego es conseguir que Robín llegue a la ciudad y, tras vencer en el concurso de arqueros, se haga con el ansiado trofeo.



Para enfrentarnos a esta osada misión, tenemos en nuestras manos un bastante bien logrado juego, en lo que a ambiente y decorados se refiere, un juego en el que tampoco quedan atrás los agradables aires de aventura que se respiran por doquier.

LOS PERSONAJES

El juego cuenta con la actuación de diversos personajes, de los cuales tan sólo podemos manejar uno a nuestro antojo; nos referimos, lógicamente, a Robín.

ROBIN: Es nuestro viejo conocido y héroe, protagonista además de esta aventura. Está representado por un jovencillo con aspecto de paje o, tal vez, de escudero, vestido todo de color verde. Puede moverse en las cuatro direcciones, Norte, Sur, Este y Oeste, que al trasladarlas a la pantalla se han visto traducidas en Arriba, Abajo, Derecha e Izquierda; también puede usar el arma de que disponga en el momento en cuestión.

Además de Robín, tenemos otros personajes en el juego; unos que nos ayudarán a completarlo (sin cuya ayuda no nos sería posible), y otros que... (no podían faltar) ...tratarán por todos los medios de impedirnos la conclusión de éste.

LOS SOLDADOS: El personaje, o mejor dicho los personajes (dada la gran cantidad de ellos que veremos durante el transcurso del juego) que más veces se cruzarán en nuestro camino son, como era de esperar, los esbirros del Sheriff, que se hallan distribuidos por el bosque para intentar detener a Robín, a base de flechazos a diestro y siniestro.

LAS BRUJAS: En esta estación del año suelen deambular por el bosque las brujas, las cuales pueden ser satisfechas con una de las flores que podemos encontrar distribuidas por el paisaje verde. ¡Ojo! Si no llevamos ninguna flor, pero sí dinero, éste nos desaparecerá a manos de estas ávidas criaturas. Si, por el contrario, tenemos tres o más flores, la bruja nos trasladará, por medio de no sabemos qué conjuro, al interior de la Ciudad amurallada, a la cual no podremos acceder de otra forma.

Una vez en el interior de dicha Ciudad, podremos salir a un jardín interior en el que existe una llave con la que salir de nuevo al bosque. Durante aquellos momentos del juego en los que no tengamos ni dinero ni flores, las Brujas no aparecerán.

EL ARBOL SONRIENTE: El encontrarse con este personaje es bastante codiciado por todo aquél que ose internarse en el Bosque de Sherwood para intentar ayudar a nuestro amigo Robín. Presenta el aspecto de un gran árbol en cuya cara su boca dibuja una amistosa sonrisa. A este árbol es donde llevaremos el dinero (al menos de tres en tres bolsas) para que nos vaya obsequiando con objetos que nos serán indispensables para continuar el juego y llegar, al fin, al gran concurso.

EL OBISPO DE PETERBOROUGH: Su apariencia es inconfundible. Deambula por el bosque con todas las vestimentas y el atuendo de un obispo, escoltado por al menos uno de los hombres del Sheriff. Cuando le encontremos, bastará deshacerse de su escolta para que, en un admirable acto de sumisión hacia nuestro héroe, nos deje caer un par de bolsas de oro. Estas son las bolsas que deberemos ir reuniendo hasta hallarnos en posesión de al menos tres, momento en el que tendremos que ir hacia el Arbol Sonriente. Una vez recojamos las bolsas, el obispo acelerará su paso y se marchará. ¡Confiemos en reencontrárnoslo pronto!

EL SHERIFF: Este personaje es temible, porque su aparición significará nuestro traslado inmediato a las mazmorras (uno de los cuatro lugares desde los que puede comenzar, de forma aleatoria, el juego).

JABALIES: Estos animales circulan, continuamente en movimiento, a lo largo de las cuatro líneas que atraviesan horizontalmente el plano del bosque y que no tienen interrupción alguna. Son peligrosísimos, puesto que el sólo tocarlos puede suponer la pérdida de toda una vida.

EL ERMITAÑO: Este simpático y anciano personaje habita en su cabaña, de la que no se aleja nunca excesivamente (dos o tres pantallas cuando más). Con sólo cruzarnos en su camino, nos proporcionará una vida completa extra. A este buen hombre, dado su carácter y personalidad sumamente pacíficos, no le agrada la presencia de armas; si portáramos armas al encaminarnos hacia la cabaña, podría no concedernos su favor.

EL PLANO

En lo que al plano respecta, éste presenta distintas configuraciones.

Para comenzar, podríamos aclarar que no es un plano limitado, sino que es, por así decirlo, un plano de sesión continua; es decir, cuando lleguemos a la última pantalla de la derecha, podremos seguir hacia esta dirección e, inmediatamente, nos encontraremos en la primera de la izquierda, y viceversa; igualmente ocurrirá por arriba y por abajo.

Podemos distinguir, dentro de éste, tres partes bien diferenciadas, las cuales convendrá tener bien claras para la consecución de nuestra misión.

LAS MAZMORRAS: Recinto bien amurallado, especie de laberinto, del que, para salir, será preciso encontrar una llave que está en algún lugar de éste.

LA CIUDAD: Recinto también amurallado y especie de laberinto, que se diferencia del anterior por sus predominantes colores amarillos. Posee un patio interior. Es de mayor superficie que las mazmorras. La única forma de acceder a esta ciudad es por medio de un encantamiento a manos de las Brujas.

EL BOSQUE: Laberinto vegetal, rico en arbustos y con abundantes árboles, en el que se desarrolla la mayor parte del juego.

ALGUNOS OBJETOS

En nuestro deambular por el bosque podremos encontrar algunos objetos a los que se puede acceder con sólo situarse sobre ellos.

PORTA-FLECHAS: Los encontraremos distribuidos por algunos lugares del bosque, donde habían sido cuidadosamente depositados por el pequeño Juan y el lugarteniente de Robín, Scarlette.

FLORES: En algunas pantallas observaremos la existencia de unas preciosas florecillas blancas, que podremos recoger para llevar con nosotros.

CORONAS DE LAUREL: Estas no son objetos que puedan llevarse, como los anteriores; el encontrar una de ellas nos proporcionará una vida completa.

CURIOSIDADES

En determinadas zonas observaremos cómo un esbirro del Sheriff atraviesa por una estrechez entre matorrales; al intentar nosotros pasar por ella, comprobaremos sorprendidos que ello no es posible.

Deberemos tener mucho cuidado con las flechas de los soldados que, como es lógico, atraviesan los matorrales, siendo igual o más peligrosas aún. Tampoco debe sorprendernos que una vez dentro de la ciudad o de las mazmorras veamos aparecer repentinamente una flecha de entre la pared (proveniente quizá del arco de algún soldado que se haya ocultado tras ésta).

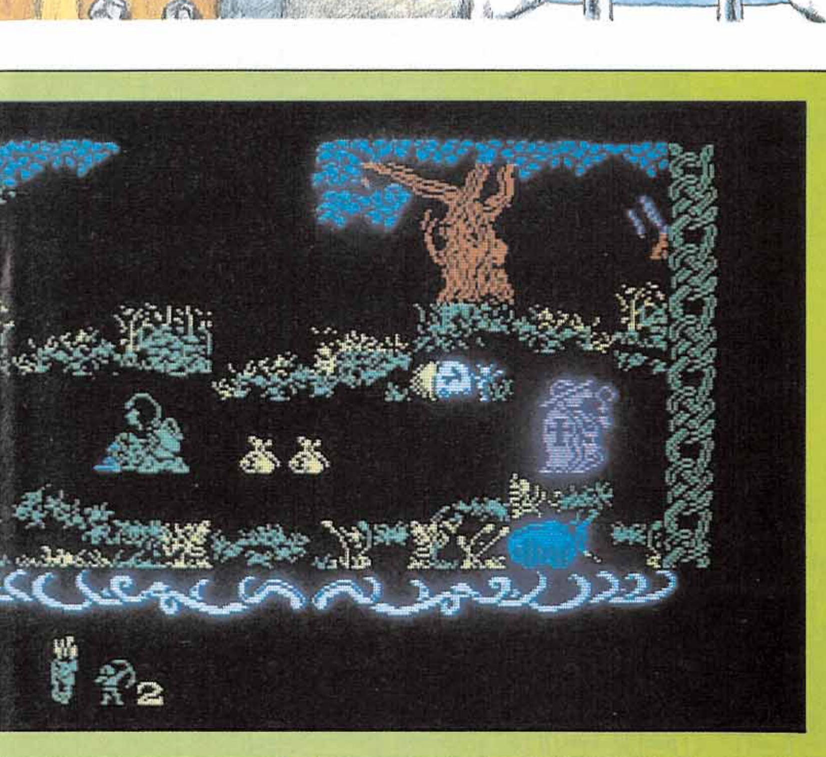
Cuando pulsemos la tecla elegi-

El obispo deambula por el bosque con su imponente atuendo y escoltado siempre por un soldado. Cuando le encontremos bastará deshacerse de su escolta para recibir un par de bolsas de oro.



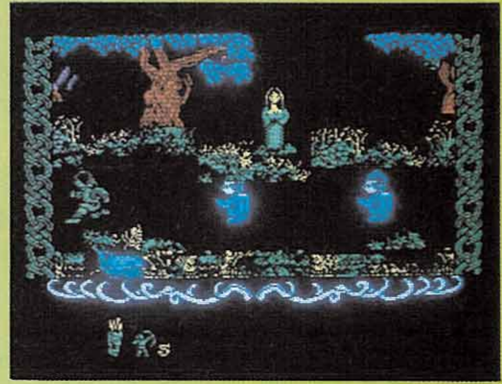
El ermitaño habita en su cabaña d



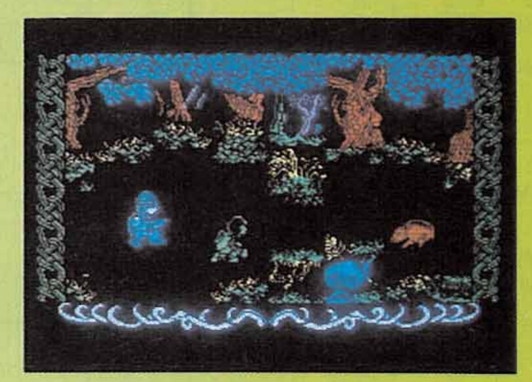




...e la que no se aleja.



Los soldados se nos cruzarán.



Cruzarte con el jabalí puede costarte la vida.

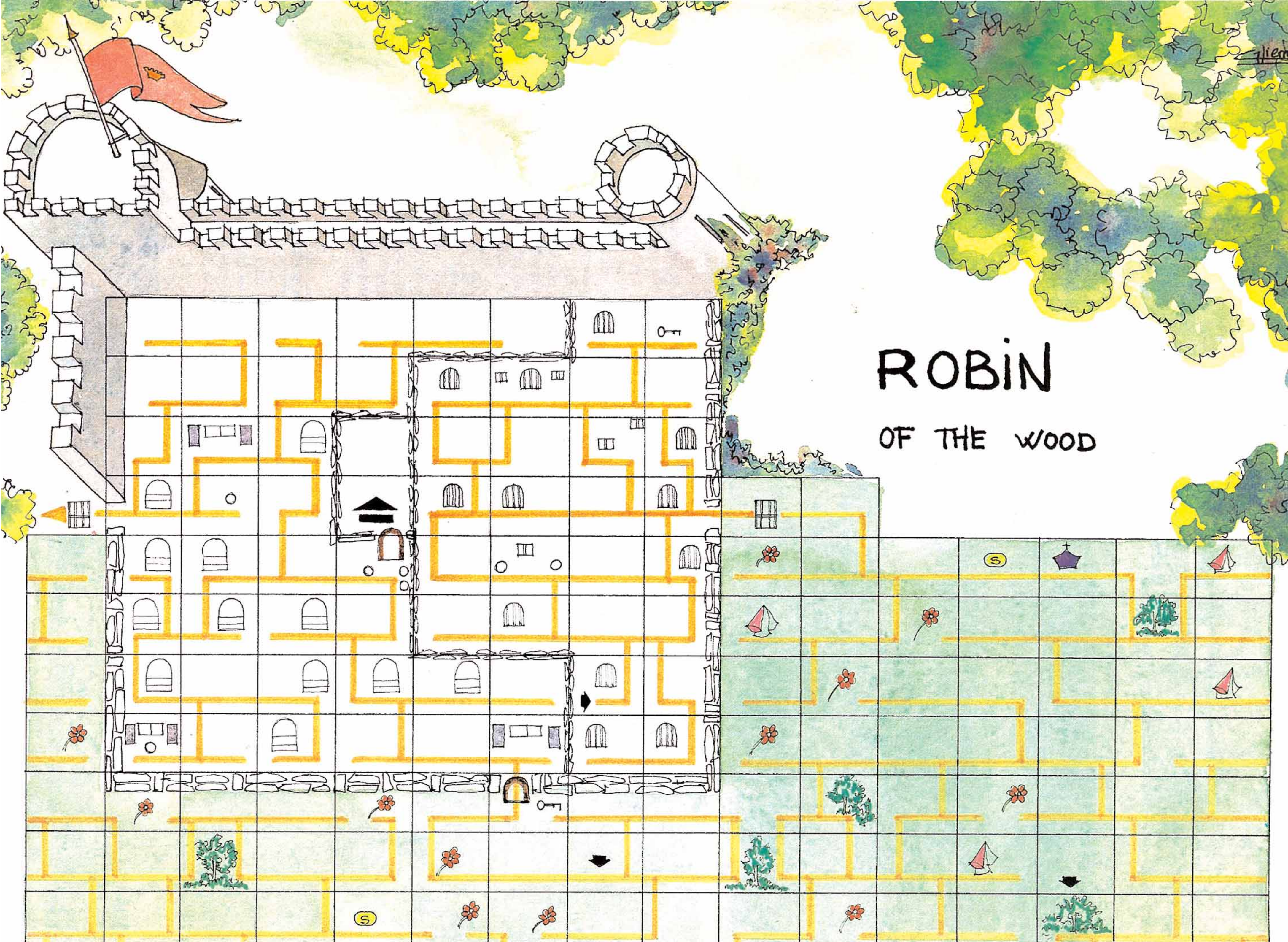
da para ordenar el ataque, Robín elevará su pértiga y golpeará de forma contundente. Una vez que tengamos la espada en nuestro poder, blandirá ésta, en lugar de su rudimentaria pértiga. Y si además tenemos el arco, al pulsar la tecla que ordena «Lucha», observaremos que si se halla algún soldado muy cercano esgrimirá su espada, pero si se halla éste lejos o bien no hay ningún soldado en la pantalla en la que nos encontramos, tensará su arco y disparará una flecha (sin olvidar que estas flechas que puede arrojar se encuentran en los carcajs, los cuales contienen un número limitado, y no podremos llevar más de uno).

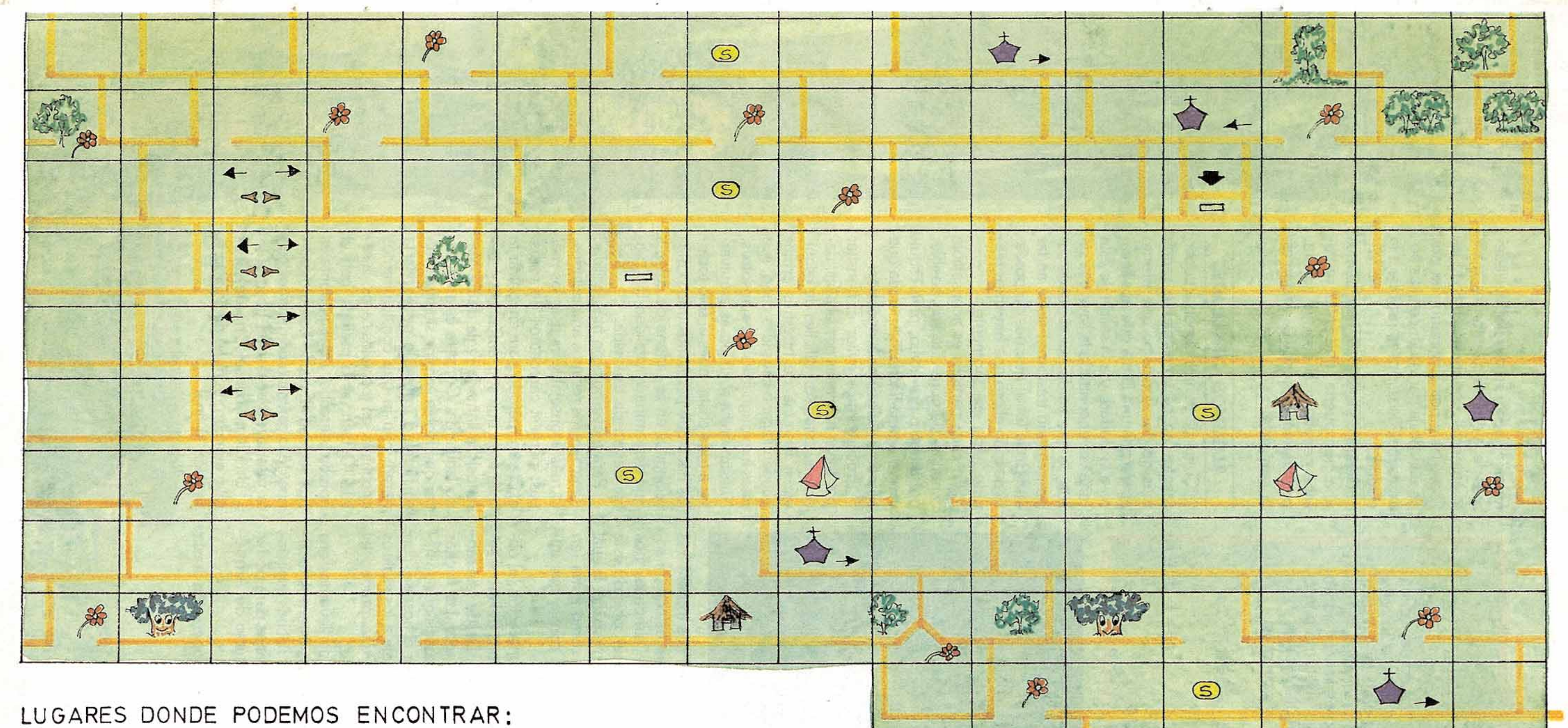
En nuestras caminatas por el bosque encontraremos los cadáveres de los soldados a los que hayamos abatido, representados por el casco y la armadura que éstos vestían en vida.

En la parte inferior de la pantalla y a todo lo largo de ésta, tenemos una serie de cuernos de venado corrrelativos, todos de un mismo color. Constituyen el indicador de la vitalidad de que disponemos dentro de cada vida. Según el color de que estén, sabremos qué vitalidad nos queda. Estos colores son, por riguroso orden, de más vitalidad a menos vitalidad, los siguientes: BLANCO LUMINOSO, BLANCO, AMARILLO LUMINOSO, AMARILLO, CIAM LUMINOSO, CIAM, VERDE LUMINOSO, VERDE, MAGENTA LUMINOSO, MAGENTA, ROJO LUMINOSO, ROJO, AZUL LUMINOSO y AZUL (color en el que nuestra vida estará agotada completamente).

ESTRATEGIA A SEGUIR

En primer lugar, tendremos la opción de redefinir las teclas que determinan el movimiento (lo que facilitará el manejo de nuestro héroe).


ROBIN
OF THE WOOD



LUGARES DONDE PODEMOS ENCONTRAR:

- Dama. Si tienes flores te envia al castillo.
- Cherif de Notinham. Te manda a la cárcel.
- Flor. Carcaj ó vida extra.
- Ruta del obispo de Peterborough.
- Ruta de los jabalies peligrosos.
- Arbol magico: cada tres bolsas de oro da premio con la espada, con el arco o con cada una de las tres flechas de plata.
- Entrada sabio. Da vida extra.
- Salida.
- Llave.

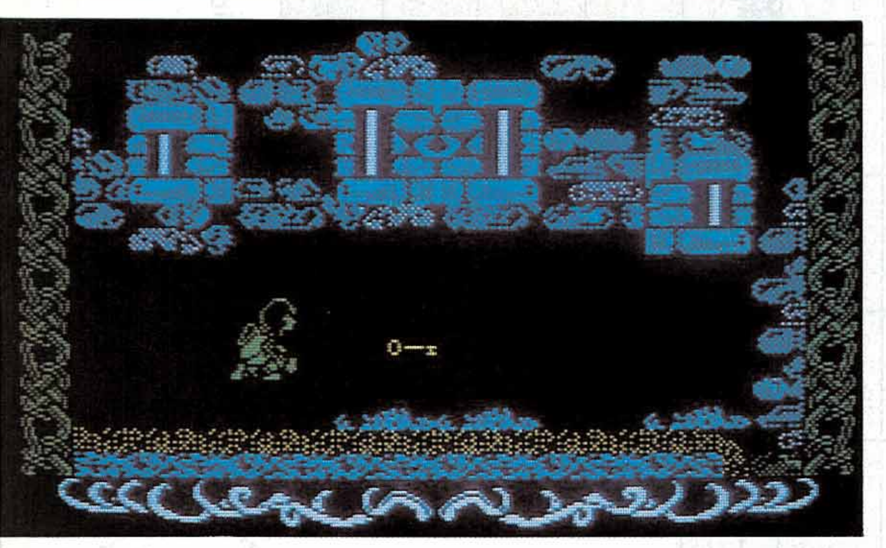
SOLO PARA ADICTOS
TOP SECRET



CARGADOR

1. Preparar una cinta virgen para grabar el programa.
2. Teclear el listado para vidas infinitas.
3. Salvarlo con SAVE «nombre» LINE 1000.
4. Para utilizar el programa teclearemos LOAD"", y cuando el color del borde y el papel cambien a negro, introduciremos la cinta original.
5. Si todo ha ido bien, el programa comenzará como siempre y al jugar no perderemos ninguna vida.

```
1000 BORDER 0: OVER 1: PAPER 0:
INK 0
1010 CLEAR 24575
1015 POKE 23606,0: POKE 23607,14
*16
1016 PRINT
1020 LOAD ""SCREEN$
1030 LOAD ""CODE
1035 POKE 49898,201
1040 RANDOMIZE USR 50229
```



Una vez metidos en el juego, éste se iniciará con la aparición de Robín, o bien dentro de las mazmorras, o bien en el bosque, en uno de los tres lugares predestinados a este fin. Una vez esto, comenzaremos nuestro deambular por el bosque. Nuestro objetivo será buscar al obispo, lo cual no es tarea fácil, esquivando mientras tanto y en la medida de lo posible, las malintencionadas flechas de los soldados.

Una vez encontremos al obispo, nos desharemos de la escolta que lleve y entonces nos entregará, sin oposición alguna, el oro que transporte (dos bolsas). Una vez hecho esto, y como ya dijimos anteriormente, debemos recoger alguna flor para calmar las ansias de las Brujas, que pueden aparecer en cualquier momento. Cuando hayamos reunido al menos tres bolsas de oro, buscaremos el Arbol Sonriente y situándonos ante él, nos tomará tres bolsas y tras deleitarnos con un soberbio «guiño» de simpatía, nos concederá el primer objeto; éste consiste en una gran espada, la cual podremos usar ya como arma (en lugar de la pértiga con la que iniciamos el juego).

Si repetimos la operación, el objeto que obtendremos del árbol será esta vez un arco. Desde este momento podremos usar las flechas contenidas en los carcajs que se hallan distribuidos por el bosque, con lo que será fácil abatir a los esbirros del Sheriff desde una prudencial distancia.

La tercera vez que llevemos oro al Arbol Sonriente, éste nos facilitará una de las tres flechas especiales, que son necesarias para poder vencer en el Concurso de Arqueros.

Repetiremos la operación hasta reunir el arco y las tres flechas (además de la espada) y entonces, y sólo entonces, cortaremos tres de las florecillas y nos dirigiremos en pos de una Bruja para que, con sus poderes maléficos, nos transporte a la ciudad.

Dentro de la ciudad, buscaremos una gran puerta, que antes se hallaba cerrada y ahora, ya abierta, penetraremos en ella. La misión está cumplida.

ALGUNOS CONSEJOS

Como ya se ha indicado anteriormente, no es conveniente reunir más de dos flores, porque pronto aparecería una Bruja que nos llevaría a la ciudad, y a la salida de ésta (una vez encontrada la llave y la salida, lo que ya de por sí puede suponer algún trastorno) suele andar una Bruja (otra) que nos desposeerá de todo el oro que hayamos reunido hasta ese momento.

En cada pantalla es aconsejable caminar, siempre que sea posible, por arriba o por abajo, para esquivar así alguna flecha inesperada que aparezca veloz hacia nosotros.

Procuraremos evitar el transitar por zonas habitadas por jabalíes, dado que éstos son difíciles de esquivar y ninguna de nuestras armas pueden llegar a causarles daño; son pues inexpugnables para nosotros. Nuestra única solución es esquivarlos a toda costa, pues el sólo tocarlos hace que perdamos uno o más eslabones en la cadena de colores que determina la vitalidad disponible dentro de una vida.

Para movernos con más facilidad dentro de los recintos amurallados, lo más aconsejable es usar los mapas; pero si carecemos de éstos, existe un método para encontrar la salida (ya que son auténticos laberintos): la llamada regla de La Mano Izquierda. Consiste ésta en hacer que Robín camine siempre con su hombro izquierdo pegado a la pared, con lo que conseguiremos encontrar, en todos los casos, la salida. O bien, si lo preferís, con el hombro derecho. Lo importante es que sea con el mismo hombro, porque de lo contrario no daremos con la puerta de acceso al bosque.

Un último consejo: no desesperéis, que con un poco de paciencia se llega al final.




STEVEN SPIELBERG
presenta
BACK TO THE FUTURE
para SPECTRUM
NOVEDAD
También disponible
para COMMODORE
y AMSTRAD
Electric Dreams
SOFTWARE
EN TIENDAS
ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES.
O DIRECTAMENTE POR CORREO O TELEFONO A:
DISTRIBUIDO POR
PROEIN, S.A.
Velazquez, 10 - 28001 Madrid Tels. 91 276 22 08 09

COMMODORE

BLACKWYCHE

Francisco VERDU

Tras los dos éxitos, «Staff of Karnath» y «Entombed», la casa Ultimate, lazó, también para Commodore, el «Blackwyche», una excitante aventura a bordo de un viejo galeón español, en el cual se encuentra cautiva el alma del fallecido capitán. Nuestra misión consiste en encontrarla y liberarla de su larga agonía, para que así pueda abandonar el barco y descansar para siempre.



La tarea no va a resultar fácil, ni mucho menos. Tenemos un doble problema. Por un lado, no conocemos la ubicación exacta de la puerta que nos da acceso al compartimiento donde se encuentra prisionera el alma del capitán y la única manera para que podamos encontrarla es reconstruir el mapa del barco, el cual se halla fragmentado en 4 pedazos.

Asimismo, para poder recoger algunos de estos pedazos de mapa, debemos antes encontrar y recoger otros objetos que se encuentran desparramados por las distintas habitaciones de la nave. Por otro lado, debemos evitar todo tipo de criaturas marinas, demonios alados y otros engendros que continuamente nos acechan tanto en las habitaciones como en los pasillos y corredores. Afortunadamente, podremos defendernos en cuanto encontremos la espada que, providencialmente, alguien dejó olvidada.

En líneas generales, Blackwyche es un buen juego para los amantes de las aventuras de acción, los enigmas y acertijos y las emociones constantes. A todo ello hay que añadir una presentación cuidada y depurada, unos gráficos de colorido y belleza poco comunes (aprovechando acertadamente las cualidades innatas del chip de vídeo del Commodore 64) y un sonido a la altura de las circunstancias. Blackwyche responde a las espectativas que cabría esperar de Ultimate.

Cómo completar la aventura

El mapa adjunto muestra la disposición de los 5 pisos o cubiertas de que consta el barco. Los 5 se superponen perfectamente y cada uno con una habitación de proa, una de popa, 5 ó 6 habitaciones normales y 2 comedores desde los cuales se accede a todas ellas. Los símbolos utilizados son los siguientes:

- 0 — Marca la posición exacta de los objetos en el interior de las habitaciones.
- T — Marca la posición exacta de las trampillas a través de las cuales caemos al piso inferior.
- ↑ ↓ — Marca la posición de las escaleras a través de las cuales podemos pasar de un piso a otro.
- I — Marca la posición de la cual partimos inicialmente.
- = — Marca la posición de las puertas de entrada a cada habitación.

Los objetos marcados con un asteristo (*) se recogen con mayores problemas, simplemente acercándose a ellos, o tocándolos, ya sea saltando o con la espada (podemos conmutar por el teclado el salto (JUMP) o la espada (SWORD) según nos convenga).

Existe un cierto orden o secuencia para las recogidas de los objetos. Es decir, que unos permiten coger otros. Por ejemplo, no podemos coger la perla si antes no hemos encontrado las algas. De igual manera, no podemos llevarnos la pieza B del mapa sin antes haber recogido el compás, el sextante y el telescopio. La secuencia exacta para reconstruir el mapa es la siguiente:

SOLO PARA ADICTOS — TOP SECRET

CARGADOR

Por si hay alguien impaciente por contemplar de una vez cómo un odioso esqueleto agarra y se lleva a nuestro pobre protagonista en sustitución del eterno GAME OVER, ahí va un programa que automáticamente carga, pokea y arranca adecuadamente el juego de manera que podemos disfrutar de energía ilimitada, lo que ya nos garantiza la posibilidad de llegar hasta el final.

```
10 REM  CARGADOR BLACKWYCHE
12 REM  POR F.V.C. PARA MICROMANIA
20 FORT=288TO383:READA:POKET,A:S=S+A
30 NEXT
40 IFS<>12533THENPRINT"ERROR EN LOS DATA":END
45 PRINT"COLOCA LA CINTA DEL BLACKWYCHE EN EL
46 PRINT"DATASSETTE  Y PULSA SHIFT
48 WAIT653,1:SYS288
50 DATA 160,0,132,252,169,224,133,253,177,252,145,252,200,208,249,230,253
60 DATA 208.245,169,76,141,225,255,169,237,141,226,255,169,246,141,227,255
65 DATA 169,53,133,1,162,1,160,1,169,1,32,186,255,169,0,32,189,255
70 DATA 169,0,32,213,255,169,106,141,189,2,169,1,141,190,2,169,55,133,1
80 DATA 76,0,4,169,119,141,19,9,169,1,141,20,9,76,80,8,169,0,141,65,18
90 DATA 76,0,10,234
```

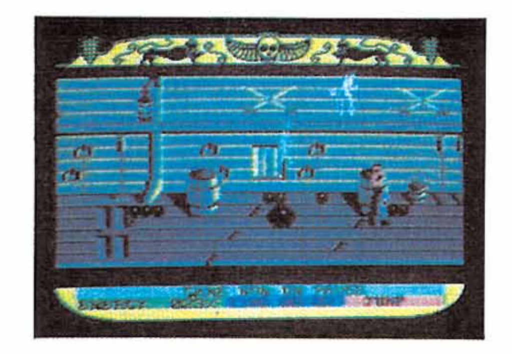
MAPA (PIEZA A)

COMPAS
SEXTANTE ---> MAPA (PIEZA B)
TELESCOPIO

POLVORA----ANCLA----PEINE
↓
ESPEJO-------> MAPA (PIEZA C)

ALGA ---PERLA---CALAVERA
↓
HUESOS
CAMPANA ---> MAPA (PIEZA D)
VELA

Una vez recompuesto el mapa ya podemos dirigirnos a 5F (ahora ya nos aparece la puerta). Entramos, nos acercamos hacia la calavera gigante, y con la espada liberamos al alma del capitán para siempre. Misión cumplida.



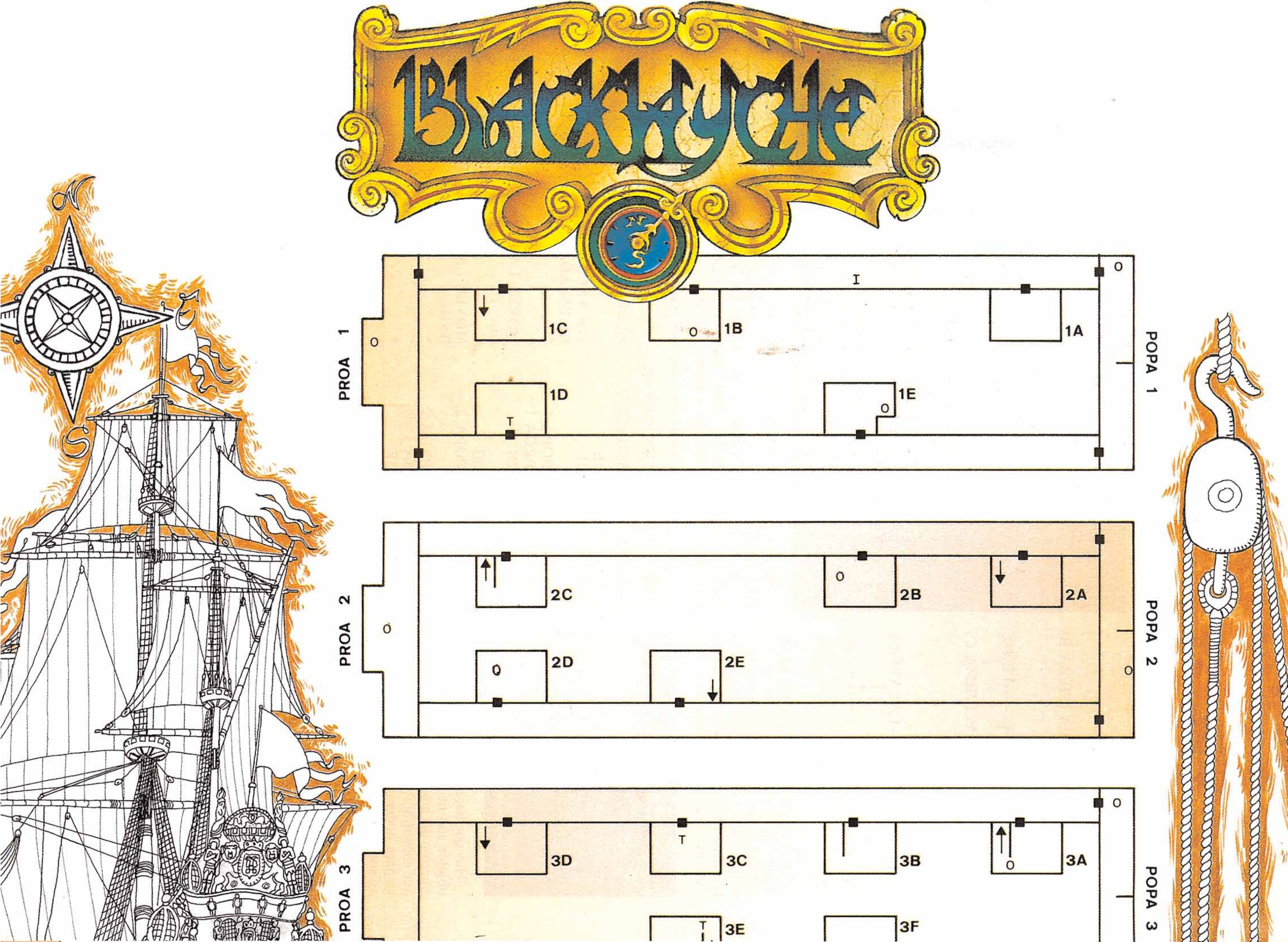
Hay que hacer notar que no todos los objetos son necesarios para la reconstrucción del mapa. Por ejemplo, el agua que encontramos en 5E tan sólo nos sirve para poder apagar el fuego en 4C y así sucesivamente abrirnos camino. Cada vez que nos roza alguna de las múltiples criaturas que merodean por el barco, perdemos un poco de nuestra energía. Empezamos al 100 por 100 y el juego termina cuando nos quedamos con 0 por 100. Podemos hacerlo mejor o peor, pero en algunas habitaciones es imposible no perder parte de esta preciada energía (por ejemplo, al recoger la espada). Pues bien, hay dos formas de recuperar la energía perdida y situarnos de nuevo al 100 por 100. Una de ellas es coger las bolsas de doblones de las habitaciones 3A o 4B, pero sólo podemos hacerlo una vez en cada una de ellas. En cambio, en 1A podemos llenarnos de energía tantas veces como queramos a lo largo de la partida, basta con entrar y tocar la campana con la punta de nuestra espada.



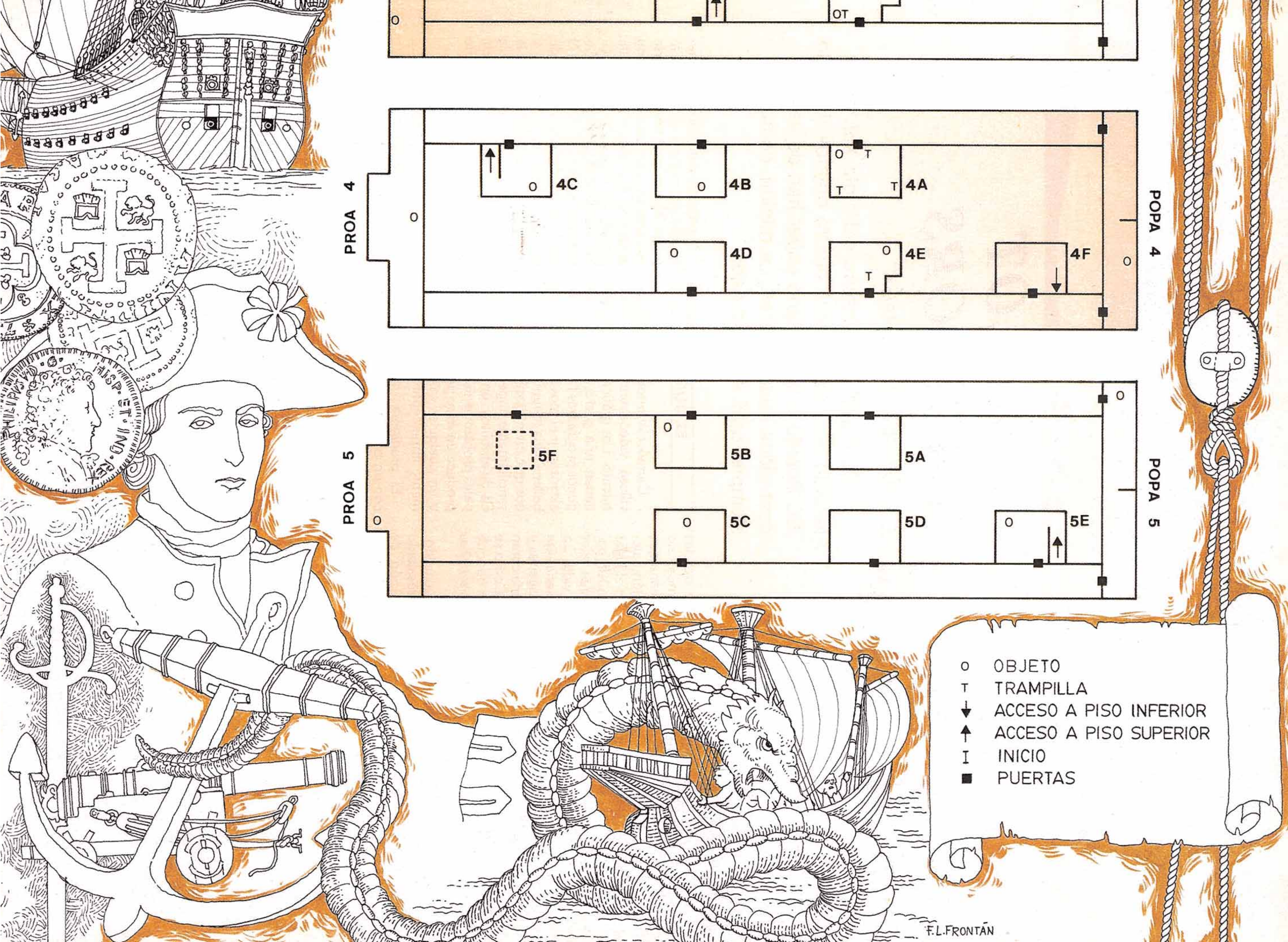
Por último, una advertencia: que a nadie se le ocurra subir el 2.° piso a través de la escalera de 3B, pues se encontrará con la desagradable sorpresa de tener que empezar de nuevo la partida (y es que incluso los mejores programadores comenten algún error de vez en cuando).

FORMA DE COGER LOS OBJETOS

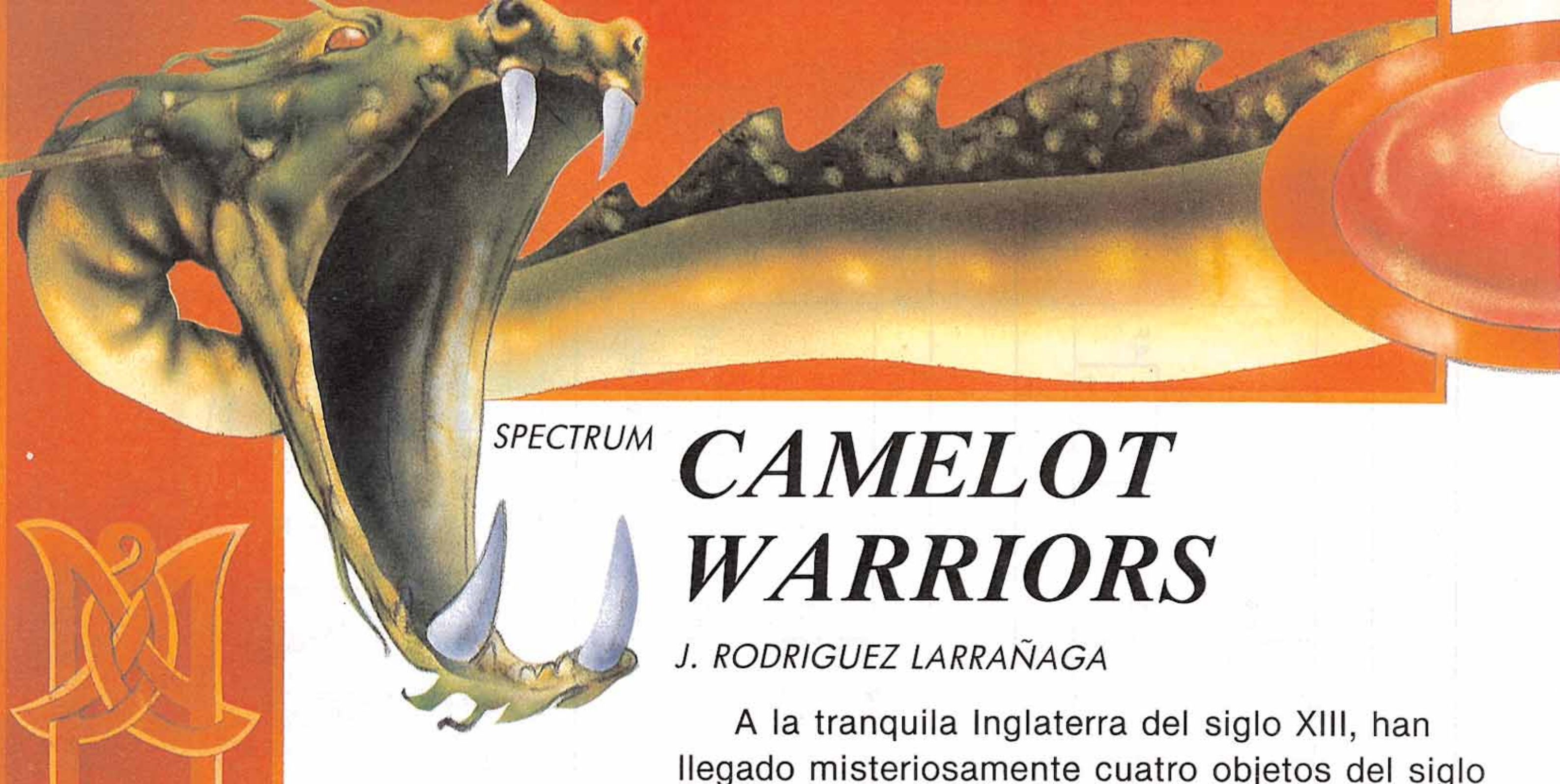
OBJETO	SITUACION	MODO DE COGERLO
ESPADA	1B	*
MAPA (A)	1E	TOCARLO CON LA PUNTA DE LA ESPADA
PERLA	POPA 1	*
LLAVE	PROA 1	*
PEINE	2B	MOVER LA ESPADA JUNTO A EL
POLVORA	2D	*
CAMPANA	POPA 2	MOVER LA ESPADA JUNTO AL BAUL
CALAVERA	PROA 2	*
DOBLONES	3A y 4B	*
TELESCOPIO	3F	*
HUESOS	POPA 3	*
LIBRO	PROA 3	MOVER LA ESPADA JUNTO AL ARMARIO
COMPAS	4A	*
CUBO	4C	*
ANCLA	4D	DIRIGIRSE PRIMERO HACIA EL CAÑON Y LUEGO A POR EL ANCLA
ESPEJO	4E	MOVER LA ESPADA JUNTO A LOS DOS SACOS DE GRANO
VELA	POPA 4	*
MAPA(B)	PROA 4	*
SEXTANTE	5B	*
ALGAS	5C	*
AGUA	5E	*
MAPA(C)	POPA 5	ACERCARSE A LA SIRENA
MAPA(D)	PROA 5	MATAR PRIMERAMENTE AL PIRATA CON LA ESPADA



BLACKAYCHE
PROA 1
1A
1B
1C
1D
1E
POPA 1
PROA 2
2A
2B
2C
2D
2E
POPA 2
PROA 3
3A
3B
3C
3D
3E
3F
POPA 3



PROA 4
4C
4B
4A
4D
4E
4F
POPA 4
PROA 5
5F
5B
5A
5C
5D
5E
POPA 5
OBJETO
TRAMPILLA
ACCESO A PISO INFERIOR
ACCESO A PISO SUPERIOR
INICIO
PUERTAS
F.L.FRONTÁN
HISP · ET · IND · REX



SPECTRUM

CAMELOT WARRIORS

J. RODRIGUEZ LARRAÑAGA

A la tranquila Inglaterra del siglo XIII, han llegado misteriosamente cuatro objetos del siglo XX. Debido a su maligno poder han de ser destruidos cuanto antes. La misión, como siempre, está en tus manos.

Para nosotros, que nos las damos de modernos, no hay cosa más cotidiana que un teléfono, una televisión, etc. Pero hay que ponerse en el lugar de los pobladores del siglo XIII para imaginar el impacto que tales objetos causarían en su vida. La televisión, por ejemplo, sería una caja de la que brotan imágenes y palabras. Una bombilla sería como una antorcha sin fuego. Como se puede observar, sería un choque demasiado fuerte para las sencillas gentes de la época.

Pero lo increíble ha ocurrido. Todo Camelot está sobresaltado ante la misteriosa aparición de cuatro extraños objetos procedentes del futuro. Existe un ambiente de psicosis debido al miedo a lo desconocido, y la reacción no se ha hecho esperar. Los cuatro malignos objetos deben ser aniquilados antes de que puedan causar ningún daño.

Arturo, rey de Camelot, te ha encomendado tan difícil misión. Vestido con tu armadura de caballero, y con la sola ayuda de tu espada, debes recorrer lugares ocultos y vivir grandes peligros para localizar y destruir los cuatro terribles objetos.

EL JUEGO

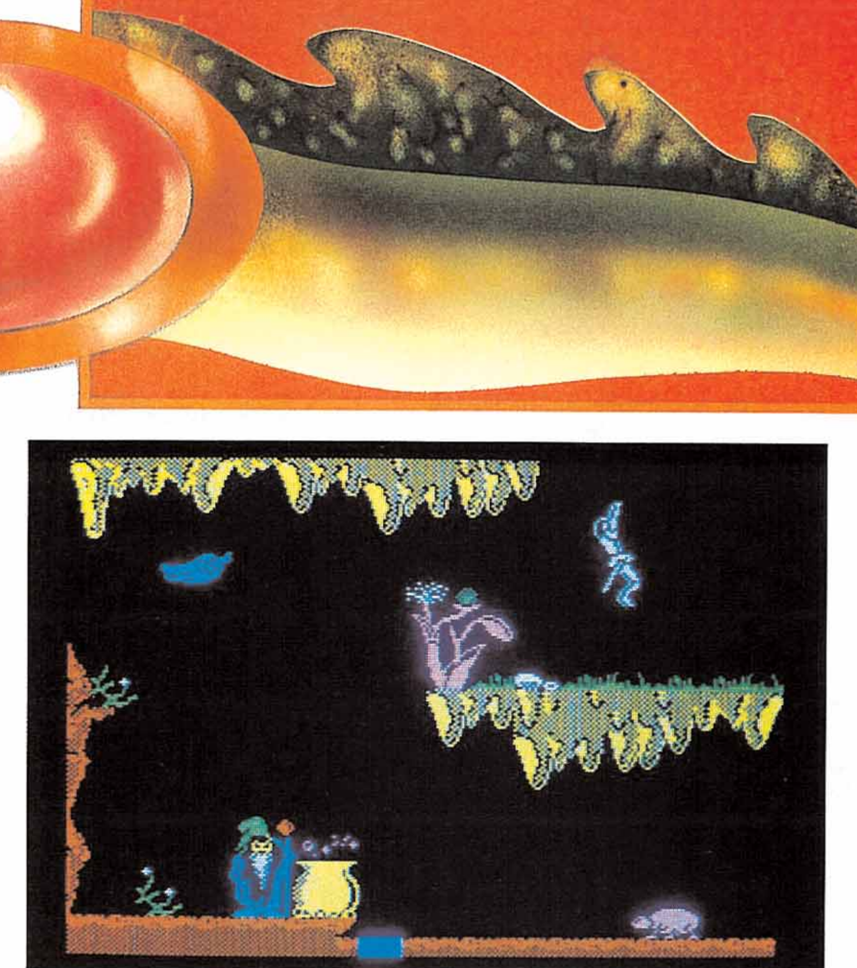
Camelot Warriors es una maravillosa videoaventura en movimiento. Los gráficos y el colorido tienen una perfección que muy pocos programas han conseguido alcanzar, y el movimiento del caballero y los innumerables enemigos que encontrarás a tu paso, es sencillamente impecable. La mezcla de atributos, uno de los principales problemas del Spectrum, se produce en muy pocas ocasiones y en cualquier caso es prácticamente imperceptible.

El programa viene equipado con un pequeño periférico denominado por Dinamic SD1, que se introduce en el conector trasero haciendo coincidir la flecha del SD1 con la ranura del conector. Sin dicho aparato el juego no funcionará, lo que le convierte, al menos en principio, en un eficaz remedio contra la piratería. Las instrucciones insisten, con razón, que la conexión y desconexión del SD1 debe hacerse con el Spectrum sin alimentar, ya que de no hacerlo así el riesgo de dañar permanentemente el ordenador es muy elevado.

Y precisamente debido a la necesidad de conectar el SD1, el Camelot Warriors no puede jugarse con joystick, sino únicamente con el teclado. De todos modos, la utilización del teclado es muy sencilla. Las teclas O y P mueven al caballero a izquierda y derecha, la Q hace que el caballero salte en la dirección en que esté mirando, y mediante Symbol shift se utiliza la espada. Durante el juego la tecla 1 te devuelve al menú, y la tecla 2 detiene el programa hasta que pulses cualquier otra tecla.

LOS ENEMIGOS

Como era de esperar, los parajes que tendrás que recorrer en Camelot Warriors están verdaderamente infectados de las más variopintas criaturas: lechuzas, monstruos cabezones, abejas, plantas carnívoras, emanaciones de gas venenoso, jabalíes, peces, medusas, arañas gigantescas, fantasmas, cocodrilos y un largo etcétera. El nivel de dificultad es alto, pero no imposible. Aunque determinadas situaciones parezcan insalvables, siempre existe una manera de superarlas.



Hay otros peligros que conviene tener en cuenta, aunque no tengan las características que los bichos señalados anteriormente. Entre éstos destacan el caldero del druida, los lagos, la llamarada del dragón, las lámparas y la pared móvil. Evitar estos peligros es fácil si se piensa antes de actuar.

COMO JUGAR

Camelot Warriors tiene 29 pantallas, más una que contiene las claves del misterio. Estas 29 pantallas están repartidas entre cuatro mundos interconectados, de forma que para pasar a un mundo hay que completar el anterior. En cada mundo se encuentra uno de los cuatro objetos a destruir y un personaje al cual deberás entregar el objeto una vez recogido. Dicho personaje se encargará de destruir el objeto y te permitirá pasar al mundo siguiente. Al completar el cuarto mundo habrás cumplido tu misión y se te explicará el misterio de la presencia de los cuatro objetos.

Los cuatro mundos, con sus respectivos objetos y guardianes, son los siguientes:

1. EL BOSQUE. Aquí deberás localizar «el fuego que no quema» (una bombilla) y entregársela a Aznaht, el druida.

2. EL LAGO. Tu misión es localizar «el espejo de la sabiduría», que no es sino un televisor, y con él llegar hasta Kindo, el rey del lago.

3. LAS GRUTAS. Debes recoger «el elixir de la vida» (nada más y nada menos que una lata de Coca Cola) y entregársela a Azornic, el dragón señor de las grutas.

4. EL CASTILLO DE CAMELOT. En la última fase de la aventura hay que encontrar «la voz de otro mundo» (un teléfono) y llegar hasta Arturo, rey de Camelot, con lo que la aventura habrá terminado.

Dispones de cinco vidas y tiempo ilimitado. A continuación se explican los pasos concretos para conseguir cada uno de los objetos. Para seguir con claridad las explicaciones conviene tener al alcance de la mano el mapa que acompaña al artículo, en el cual las pantallas están numeradas, de modo que con él será fácil completar con éxito la aventura.

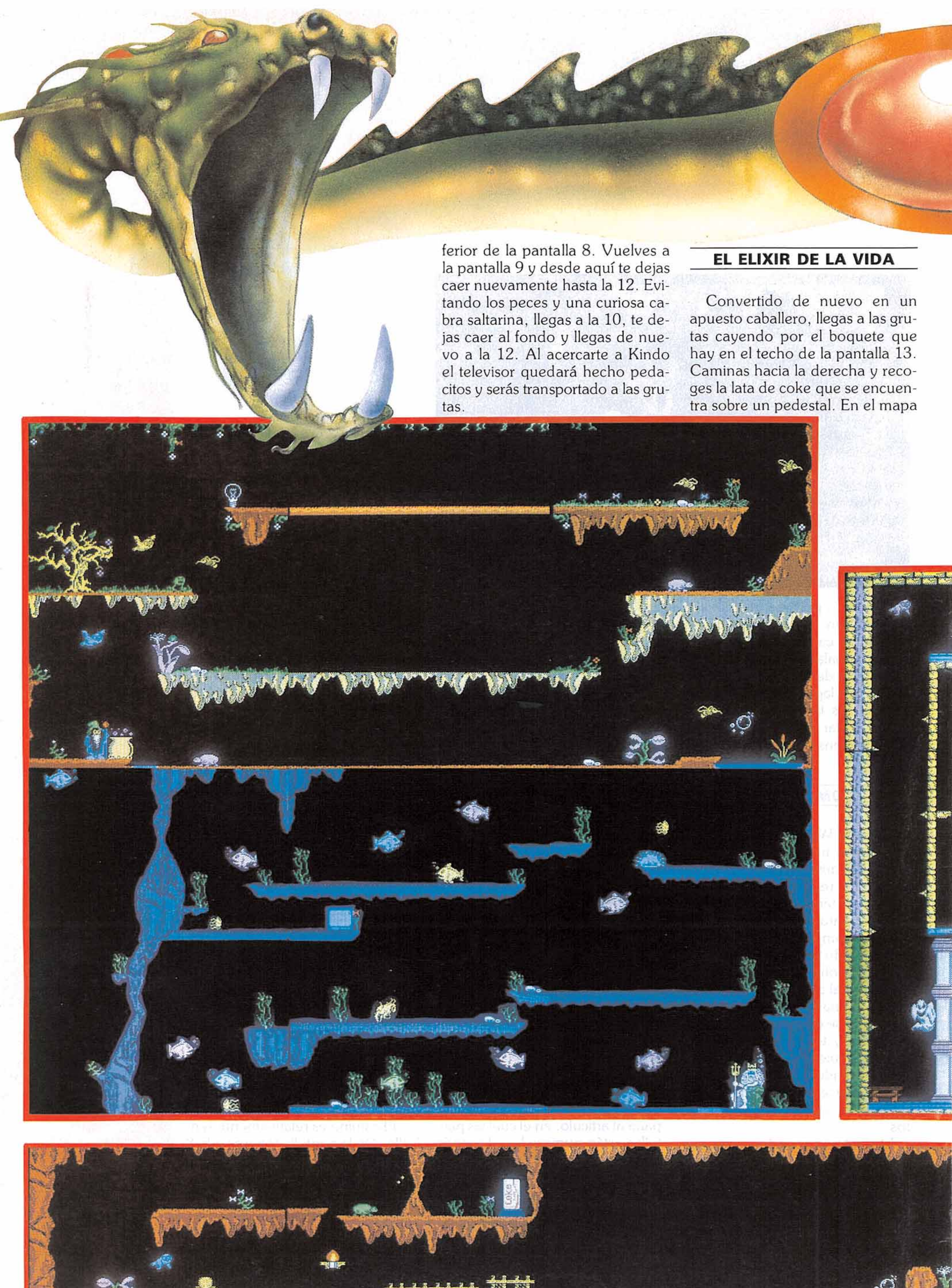
EL FUEGO QUE NO QUEMA

Partimos de la pantalla 1. Dando un salto hacia la derecha caerás en la pantalla 4. Desde aquí hay que caminar hasta llegar a la pantalla 6. Con dos hábiles saltos se llega primero a la cornisa y luego a la pantalla 3. Evitando las abejas llegarás a la pantalla 2, y luego, de nuevo, a la número 1, pero esta vez podrás coger con facilidad la bombilla.

Ahora debes volver a la pantalla 6, de modo que tienes dos posibilidades. Por un lado, puedes desandar el camino hecho, y por otro, dejarte caer desde el acantilado a la pantalla 4, teniendo cuidado con la abeja que revolotea debajo de ti. Una vez en la pantalla 6 hay que caer desde la cornisa al suelo y caminar hacia la pantalla 4. Al avanzar hacia el druida saldrá un conjuro del caldero que destruirá la bombilla y te convertirá en sapo (como en los cuentos). Con tu verde apariencia vuelves a la pantalla 6 y te dejas caer en el lago. Cuidado con las burbujas: como es de esperar, matan.

EL ESPEJO DE LA SABIDURIA

El camino es relativamente sencillo. De la pantalla 9 pasas a la 8 y de ésta a la 7. Te dejas caer y recoges el televisor, en la parte in-



ferior de la pantalla 8. Vuelves a la pantalla 9 y desde aquí te dejas caer nuevamente hasta la 12. Evitando los peces y una curiosa cabra saltarina, llegas a la 10, te dejas caer al fondo y llegas de nuevo a la 12. Al acercarte a Kindo el televisor quedará hecho pedacitos y serás transportado a las grutas.

EL ELIXIR DE LA VIDA

Convertido de nuevo en un apuesto caballero, llegas a las grutas cayendo por el boquete que hay en el techo de la pantalla 13. Caminas hacia la derecha y recoges la lata de coke que se encuentra sobre un pedestal. En el mapa

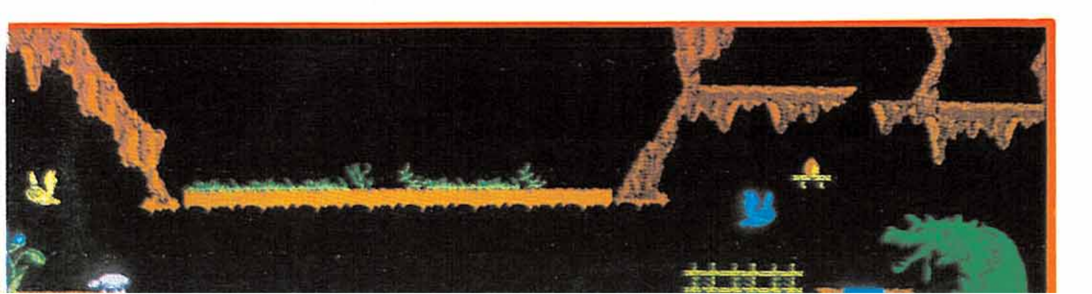
se observa un obstáculo en el camino hacia la lata, pero no debes preocuparte pues dicho obstáculo es solamente un adorno.

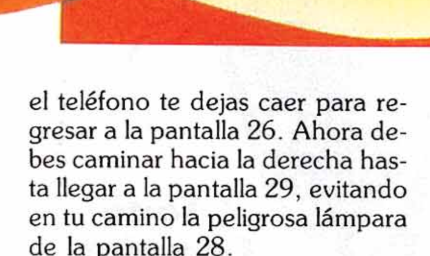
Vuelves al punto de partida y caes al suelo. Caminando hacia la derecha llegas a la pantalla 16. Aquí debes tener gran cuidado con el lago. Para evitarlo hay que subirse a la piedra que se encuentra a tu izquierda y desde allí, saltar hasta el montículo. Continúas tu camino y en la pantalla 18, te encuentras con Azornic. Debes darte prisa para entregar el elixir de la vida, pues de lo contrario el dragón te lanzará una llamarada que terminará con una de tus preciosas vidas.

LA VOZ DE OTRO MUNDO

Te encuentras en el castillo de Camelot, objetivo final de la aventura. El castillo tiene un total de 11 pantallas magníficamente decoradas con armaduras, sillas, lámparas y otros elementos. Comienzas tu andadura en la pantalla 26. Para recoger «la voz de otro mundo» debes subir hasta la pantalla 19 utilizando los salientes de las paredes y las columnas. Una vez recogido

"Todo Camelot está sobresaltado. Han aparecido cuatro extraños objetos procedentes del futuro"





el teléfono te dejas caer para regresar a la pantalla 26. Ahora debes caminar hacia la derecha hasta llegar a la pantalla 29, evitando en tu camino la peligrosa lámpara de la pantalla 28.

Subes por las escaleras y llegas a la parte superior de la pantalla 28. Te subes a la mesa que se encuentra bajo la abertura del techo y saltas hacia la izquierda. Es imprescindible hacerlo en esa dirección, pues en caso contrario el jabalí acabará una tras otra con todas tus vidas.

Llegas a la pantalla 25, subes las escaleras y caminas hacia la izquierda, hasta llegar a la pantalla 22. Aquí hay que tener mucho cuidado a la hora de saltar, colocándose al borde del suelo y saltando hacia el saliente, desde el cual podrás llegar a la pantalla 19. Si das mal el salto caerás a la parte inferior de la pantalla, donde la pared móvil te machacará sin remedio.

El resto es realmente fácil. Desde la pantalla 20 llegas a la 21 donde se encuentra Arturo, rey de Camelot. Al acercarte a él, el último objeto pasará a mejor vida, y habrás culminado con éxito la difícil misión.



CARGADOR

Dichas así las cosas el juego parece muy fácil, pero si tras pasar varias horas frente al Camelot Warriors no consigues atravesar más que unas pocas pantallas, seguramente agradecerás una pequeña ayudita. En tal caso no tienes más que teclear el listado del cargador que encontrarás en estas páginas y grabarlo en cinta con la orden SAVE "CAMELOT-C" LINE 10, verificando si quieres la grabación mediante VERIFY "".

Cuando quieras utilizar el cargador no tienes más que conectar el SD1 en el slot trasero del Spectrum (con el ordenador apagado) y teclear LOAD "". El programa se autoejecutará y te hará unas preguntas que deberás contestar, S o N. Finalmente, introduce la cinta original y terminar Camelot Warriors será un juego de niños.

Las opciones del cargador son:

1. Vidas infinitas.

2. Número de vidas. Sólo deberás responder a esta pregunta si rechazas la opción anterior. El número debe estar comprendido entre 1 y 207.

3. No aparecen enemigos. Todos los bichos desaparecerán sin dejar rastro. Un par de advertencias: no aparece la cabeza del dragón ni la pared móvil, por lo que si caes en el castillo no podrás salir del agujero. El juego va mucho más deprisa.

4. Inmune a los enemigos. Los bichos aparecen pero no hacen ningún daño. Hay que tener ciertas precauciones con esta opción. Si caes al lago que se encuentra en las grutas el juego se bloqueará, y si el dragón lanza su llamarada, se volverá al Basic con el informe Integer out of range. Si te ocurre esto será imposible continuar el juego, pero puedes volver al menú tecleando en comando directo RANDOMIZE USR 50600.
Esta opción sólo aparece si rechazas la anterior.

La solución del misterio está en tus manos. Descúbrela. Te aseguramos que merece la pena intentarlo.

```
  10 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LET VI=0: LET NV=0:
LET NB=0: LET NM=0: LET NU=5
  20 POKE 23658,8: PRINT "Contes
ta S o N a cada pregunta"''
  30 PRINT "Quieres vidas infini
tas? ";: GO SUB 160: IF A THEN L
ET VI=1: GO TO 70
  40 LET NV=1: PRINT "Numero de
vidas? (1-207) ";
  50 INPUT "Numero: ";NU: IF NU<
1 OR NU>207 THEN GO TO 50
  60 PRINT NU''
  70 PRINT "Quieres juego sin bi
chos? ";: GO SUB 160: IF A THEN
LET NB=1: GO TO 90
  80 PRINT "Inmune a los bichos?
 ";: GO SUB 160: IF A THEN LET N
M=1
  90 PRINT "Inserta cinta origin
al"'"Pulsa una tecla para contin
uar": PAUSE NOT PI
 100 INK 0: CLS : PRINT AT 21,0;
 PAPER 2; INK 7;"DINAMIC PRESENT
A.........."; FLASH 1;"CAMELOT":
PRINT AT 0,0;: LOAD ""CODE : RAN
DOMIZE USR 25000: LOAD ""CODE
 110 IF VI THEN POKE 53929,0
 120 IF NV THEN POKE 50783,NU
 130 IF NB THEN POKE 55918,201
 140 IF NM THEN POKE 53920,201
 150 CLEAR 60345: RANDOMIZE USR
50600
 160 PAUSE NOT PI: LET A$=INKEY$
: IF A$<>"S" AND A$<>"N" THEN GO
 TO 160
 170 LET A=(A$="S"): PRINT "SI"
AND A;"NO" AND NOT A'': RETURN
```

Fairlight

Os escribo porque tengo el juego «FAIRLIGHT» e incluso con vuestra revista no he logrado terminarlo.

En el mapa que aparecía en el n.º 9 de vuestra revista había una llave encima de la corona y otra punta al libro de la luz que en mi juego no aparecen. ¿Qué debo hacer?

¿Cúal es la llave con la que se abre la puerta principal?

En la torre C (La que no tiene letra en el mapa), al principio hay un monje negro que de ninguna manera se aparta de la puerta. ¿Cómo puedo hacerlo para quitarlo?

Oscar García (Barcelona)

□ Aunque en el mapa aparezcan esas dos llaves, en realidad esas llaves no están ahí.

Para abrir la puerta principal hay que coger la llave que se encuentra en la torre que hay junto a la A, en la habitación donde aparece un fantasma de color verde.

Lo único que se puede hacer para pasar el monje es emplear toda la habilidad de que seamos capaces para poder esquivarle. Lo que sí te aseguramos es que se puede pasar. Nosotros lo hemos hecho.

Herbert's Dummy Run

Hay un problema con el programa cargador del «Herbert's Dummy Run» para el AMSTRAD que se publicó en n.º 7 de su revista. Después de contestar a todas las opciones e introducir el original, empieza a cargar y cuando termina (se supone que debe salir la musiquita) se bloquea y aparecen unos puntitos extraños sobre el dibujo.

He corregido varias veces el programa, por si yo tenía algún error, y no hay ninguno, así que debe ser que lo han cometido ustedes al hacer el programa.

Javier Marrufo Pérez Utrera (Sevilla)

□ Debido a las incompatibilidades en los diferentes modelos de ordenadores Amstrad, el cargador citado en su carta únicamente funciona en el modelo CPC 464.

En busca de los patos

Amigos de MICROMANIA:

Quisiera haceros una consulta respecto al programa HERBERT'S DUMMY RUN. Siguiendo los pasos que describís en vuestra revista número 7, marcha perfectamente hasta llegar a la habitación de tiro al blanco, pues aunque lleve la linterna encendida y la catapulta cargada, los patos no aparecen por ningún lado, tan sólo una especie de antifaces que atacan a HERBERT. Además, al intentar disparar, lo único que se consigue es hacer saltar a HERBERT.

Jordi Sales Rodríguez (Barcelona)

□ Hemos seguido todos los pasos, hasta llegar a la habitación de tiro al blanco en la que hay patos a los que se les puede disparar.

Tu fallo puede ser debido a que la linterna esté apagada o la catapulta descargada.

Pijamarama

Estimados amigos:

Os escribo para que me resolváis un problema que tengo con el juego «PIJAMARAMA». He seguido todas las instrucciones publicadas en el n.º 4 de esta revista, pero al llegar a la habitación donde se encuentra el globo, consigo subir, pero por más que salto, no consigo llegar a la llave que hay arriba. Gracias.

Juan Carlos Rivas García San Juan de Azualfarache (Sevilla)

□ Lo primero que hay que hacer antes de entrar en la pantalla del globo, es activar la ayuda «ELP-ON» que hay en los pisos superiores. Cuando esta ayuda esté activada, entramos en la habitación del globo y una carga de «TEA» estará al lado de la llave para poderla coger.

Problemas con el cargador universal

Os escribo esta carta para ver si podéis ayudarme a solucionar un problema.

Cuando he de introducir muchos datos en el cargador de código Máquina, quiero hacerlo por partes; cuando he introducido una parte pulso la opción S y luego la O (código Objeto), después de haber introducido todos los datos que me piden se graba normalmente, pero cuando intento cargar lo anteriormente grabado, mediante la opción LOAD, sólo aparece el mensaje de Bytes y el nombre con el cual lo he grabado, sin cargarse nada más.

¿A qué es debido esto?, he revisado el listado y no he encontrado ningún error.

P. D.: Cuando al salvarlo elijo la opción F (código Fuente), me aparece el mensaje: NO EXISTE CODIGO FUENTE.

Juan Fernández Rodríguez (Valladolid)

□ Respecto a la pregunta de si se puede grabar una parte de un listado y cargarlo nuevamente para proseguir otro día, debemos elegir la Opción SAVE y dentro de ésta la de grabar el código Fuente.

Cuando deseemos proseguir con el listado bastará con cargar el cargador universal, elegir la opción LOAD y cargar lo que hayamos grabado.

Para continuar introduciendo líneas es aconsejable primero, realizar un TEXT para comprobar que ha cargado y mirar el número de línea en la que nos quedamos antes de grabarlo.

Después elegiremos la opción INPUT y al introducir la línea, dar como número la que vayamos a introducir y proseguir como si lo hubiésemos empezado.

En cuanto a por qué aparece el mensaje Bytes y no carga nada, es debido a que realmente lo que has grabado son bytes y el ordenador está esperando para cargar una variable.

Cuando salvas el código fuente si todavía no ha introducido ningún dato, aparece el mensaje de que no existe código fuente. Esto puede ser debido a que se ha brekeado el programa y se ha ejecutado con RUN o GOTO, es mejor utilizar GOTO MENU, ya que el programa define la variable menú con el número de línea a la que debe saltar para que no se deteriore nada de lo introducido ya en él.

Diariamente recibimos muchas cartas con vuestras consultas, las cuales tratamos de contestar a través de esta sección.

Sin embargo, no siempre os respondemos en estas páginas ya que son muchas las consultas y a veces es preferible, en vez de contestaros personalmente, hacerlo en la sección «Patas Arriba», o en cualquier otra de la revista, sobre todo cuando sois muchos los que preguntáis en torno a un mismo tema.

Lo que sí podéis tener por seguro es que de una forma u otra contestaremos a todas vuestras cartas y que seguimos estando dispuestos a ayudaros en todo lo que podamos.

Gracias a todos por vuesta colaboración.

El Director

La ocasión la pintan...

● VENDO Zx Spectrum 48 K, completo, como nuevo. Precio: 23.000 ptas., (negociables). Interesados escribir a Carlos Lago Iglesias. Cabral Parada, 394. Vigo (Pontevedra), o bien llamar al tel.: 25 02 21.

● VENDO Spectrum 48 K, completo, con reset. Regalo un circuito sintetizador de sonido acoplable al Spectrum y revistas Zx. Todo por sólo 30.000 ptas. José Antonio. Tel.: (954) 79 03 34.

● PAGARIA fotocopias y gastos de envío a quien pueda mandarme el esquema de un Lápiz Optico para el Spectrum. Oscar García Sánchez. Tel.: 435 26 86. Madrid.

● DESEARIA contactar con chicos/as usuarios del Spectrum para intercambio de mapas y pokes. También quisiera las instrucciones del juego Avalón (pagaría fotocopias) y además contactar con alguien que tenga el programa Melidiam. Interesados escribir a Lucrecio Ros Soler. C/ Pza. del Caudillo, 11. Pilar de la Horadada (Alicante). Tel.: (965) 35 16 02.

● URGE vender: monitor Dynadata de fósforo verde, con amplificador de sonido incorporado, Interface de joystick Kempston, joystick Quick Shot II. Precios a convenir. Llamar al tel.: 20 43 80 de León a partir de las 20,30 h.

● VENDO Spectrum 16 K por 16.000 ptas., completo con su embalaje de origen, con manual y cinta Horizontes en castellano. Interesados llamar a Montalvo al tel.: 619 23 05 de Alarcón (Madrid) (19 a 21 h.).

● VENDO Spectrum 16 K sin usar, manuales en castellano, cables, fuente de alimentación, libro de programación, cinta Horizontes y varios n.º de *MICROHOBBY* todo por sólo 20.000 ptas. También vendo coche eléctrico todo terreno de Tamiya muy poco usado, rodamientos de precisión en las cuatro ruedas, equipado con motor potente, etc. Interesados llamar al tel.: (91) 441 68 19 (lunes a viernes a patir de las 6,30). Preguntar por Pedro Luis.

● VENDO «homecomputer G-7400» de Philips convertible en ordenador con Basic Microsoft. Sin estrenar y con su embalaje original. Su valor es de 30.000 ptas. Lo doy por 18.000 ptas., (negociables). Gastos a mi cuenta. Interesados contactar con Alberto Garrido. C/ Fdo. el Católico, 7. 28015 Madrid. Tel.: (91) 445 29 86.

● VENDO sintetizador de voz para Spectrum «Currah MicroSpeech». Instrucciones en castellano y dos cintas de demostración barato. Llamar al tel.: (94) 423 42 35 de Bilbao. Preguntar por Javi.

● VENDO juego Videopac Philips G-7000 con 10 cartuchos. Precio: 25.000 ptas., a convenir. Tel.: (91) 742 97 35.

PROBLEMAS CON EL CARGADOR DEL SABOTEUR

Muchos de nuestros lectores han detectado un problema en el cargador del programa **Saboteur**, más concretamente en las instrucciones, ya que tanto el programa en basic como el listado datado para el cargador, están completamente bien.

Para solucionar este problema, basta con realizar el DUMP en lugar de la dirección 25100, en la dirección 40000, y salvarlo indicando como dirección esta última y 20 como número de bytes, e introducir en la línea 3, después del CODE, el número 25100, con lo que cargaremos el código máquina en esa dirección.

En este mismo artículo, los números de las pantallas a los que se hace referencia en él, no corresponden con las del mapa, para que éstos coincidan con los del artículo basta con empezar a numerar por la parte superior izquierda del mapa todas las habitaciones, pero sin numerar las que se encuentren en blanco.

ASTROCLONE

Por un error en el número 10, se nos olvidó poner las instrucciones para utilizar el cargador del programa ASTROCLONE, que a continuación pasamos a detallar.

1. Preparar una cinta para grabar el programa y el código máquina generado.

2. Teclear el listado 2 y grabarlo en la cinta con SAVE « < nombre > » LINE 1.

3. Cargar en el ordenador el programa cargador universal de c/m, e introducir el listado 1.

4. Una vez terminado de teclear, hacer un DUMP en la dirección 40000.

5. Para grabar el código máquina, elegir la opción SAVE e indicar como dirección la 40000 y 43 como número de bytes.

6. El programa grabado en cinta ya está listo para ser usado, y sólo necesitaremos teclear LOAD»».

7. Si todo ha ido bien, el programa nos hará unas preguntas y después deberemos introducir el programa original en el cassette.

Para evitar en otra ocasión posibles dificultades con el cargador, pasamos a dar unos pequeños consejos para que podáis solucionarlos vosotros mismos.

1. El DUMP puede realizarse en cualquier dirección de la memoria, siempre que éste no se haga, ni en la parte alta de la memoria ni en la baja, o lo que es lo mismo, desde el basic y hasta la rom.

2. Uno de los lugares más aconsejables para hacer el DUMP es la dirección 40000.

3. Para saber el número de bytes que tiene el listado bastará con mirar el número de líneas que tiene el listado, por ejemplo, cogiendo el cargador del ASTROCLONE el número de líneas es de 5, pues bien, si multiplicamos este número por 10, nos dará el número de bytes que tiene el listado, aunque si lo observamos, en este caso los últimos finales son 0, por lo que éstos sobrarían, pero no pasa nada por grabarlos.

4. Todos estos consejos se pueden utilizar sólo en el caso de que en el cargador basic, esté indicado en el LOAD»» CODE, la dirección en que se va a cargar realmente.

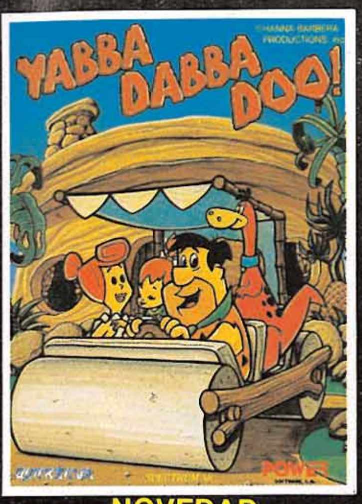


SOFTWARE, S.A.

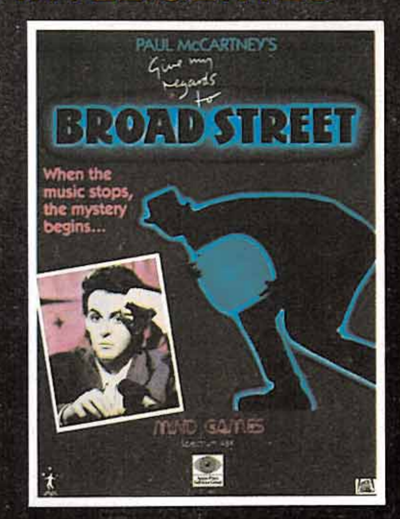
NAPOLES, 98, 1.° 3.ª - Tels. 232 24 61 - 232 25 52

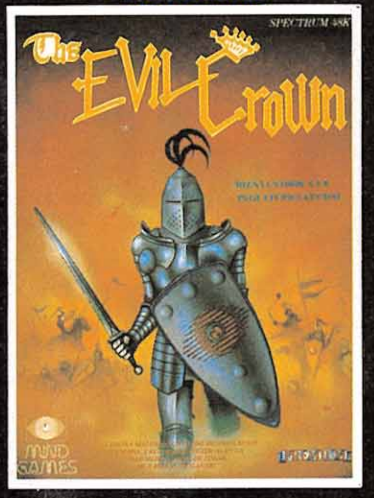
08013 BARCELONA (SPAIN)

JUEGOS INTELIGENTES PARA MENTES INTELIGENTES



NOVEDAD

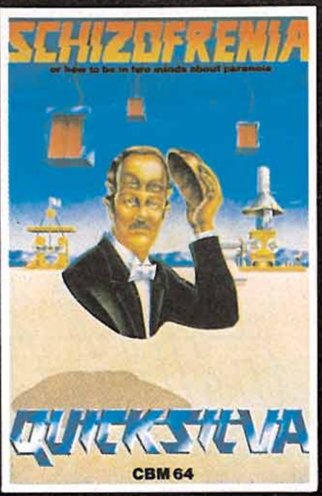




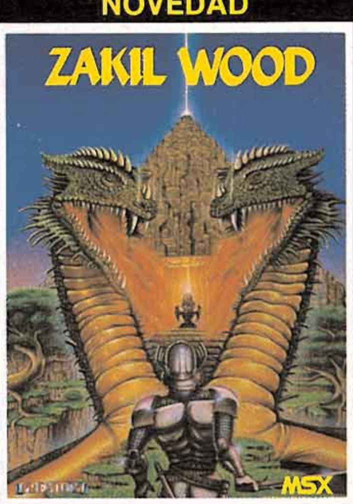


SPECTRUM

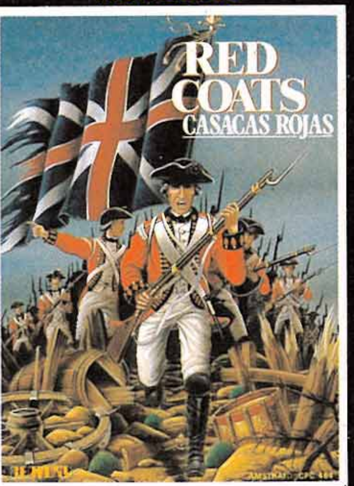
BROAD STREET	2.400 P.V.P.
EVIL CROWN	2.400 P.V.P.
TREASURE ISLAND	2.400 P.V.P.
YABBA DABBA DOO	1.800 P.V.P.
RED COATS	1.800 P.V.P.
SCHIZOFRENIA	2.400 P.V.P.
OVERLORD	1.800 P.V.P.
ANT-ATTACK	1.700 P.V.P.
FALL OF ROME	1.800 P.V.P.
GATECRASHER	1.400 P.V.P.



NOVEDAD



NOVEDAD



NOVEDAD

NOVEDAD

COMMODORE

BROAD STREET	Cas. 2.600 – Disc: 3.600 P.V.P.
EVIL CROWN	Cas. 2.600 – Disc: 3.600 P.V.P.
TREASURE ISLAND	Cas. 2.600 – Disc: 3.600 P.V.P.
YABBA BADDA DOO	Cas. 1.800 – Disc: 3.100 P.V.P.
SCHIZOFRENIA	Cas. 2.600 – Disc: 3.600 P.V.P.
ANT ATTACK	Cas. 1.700 – Disc: 2.800 P.V.P.
FALL OF ROME	Cas. 1.800 – Disc: 2.800 P.V.P.
SEE SAW	Cas. 1.600 P.V.P.
TRASHMAN	Cas. 1.600 P.V.P.

AMSTRAD

YABBA DABBA DOO	Cas. 1.800 – Disc. 3.100 P.V.P.
RED COATS	Cas. 2.100 – Disc. 3.100 P.V.P.

M.S.X.

ZAKIL WOOD	Cas. 2.800 P.V.P.
GAMES DESIGNER	Cas. 2.400 P.V.P.

Deseo recibir los juegos que a continuación especifico, comprometiéndome al pago del importe de los mismos

Nombre ____________________

Dirección ____________________

Teléfono ____________ Ciudad ____________

Firma:

Título ____________ Sistema ____________ Precio ____________

Título ____________ Sistema ____________ Precio ____________

Título ____________ Sistema ____________ Precio ____________

Título ____________ Sistema ____________ Precio ____________

☐ Contrarrembolso. ☐ Adjunto Talón. ☐ Giro Postal.

Deseo recibir información de sus programas en: MSX ☐ MASTRAD ☐